

MICROCOMPUTER MAGAZÍN

# FIFO

24/25

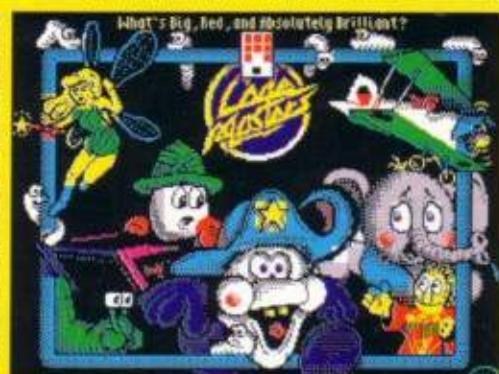
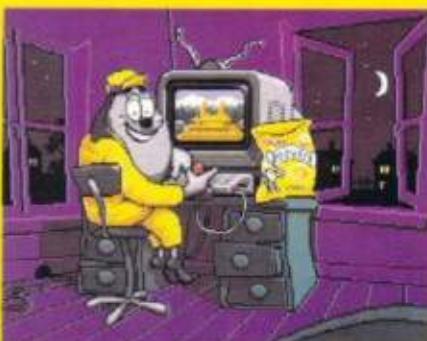
HRY  
RECENZIE  
SOFT · HARD  
MAPY  
TIPY & TRIKY

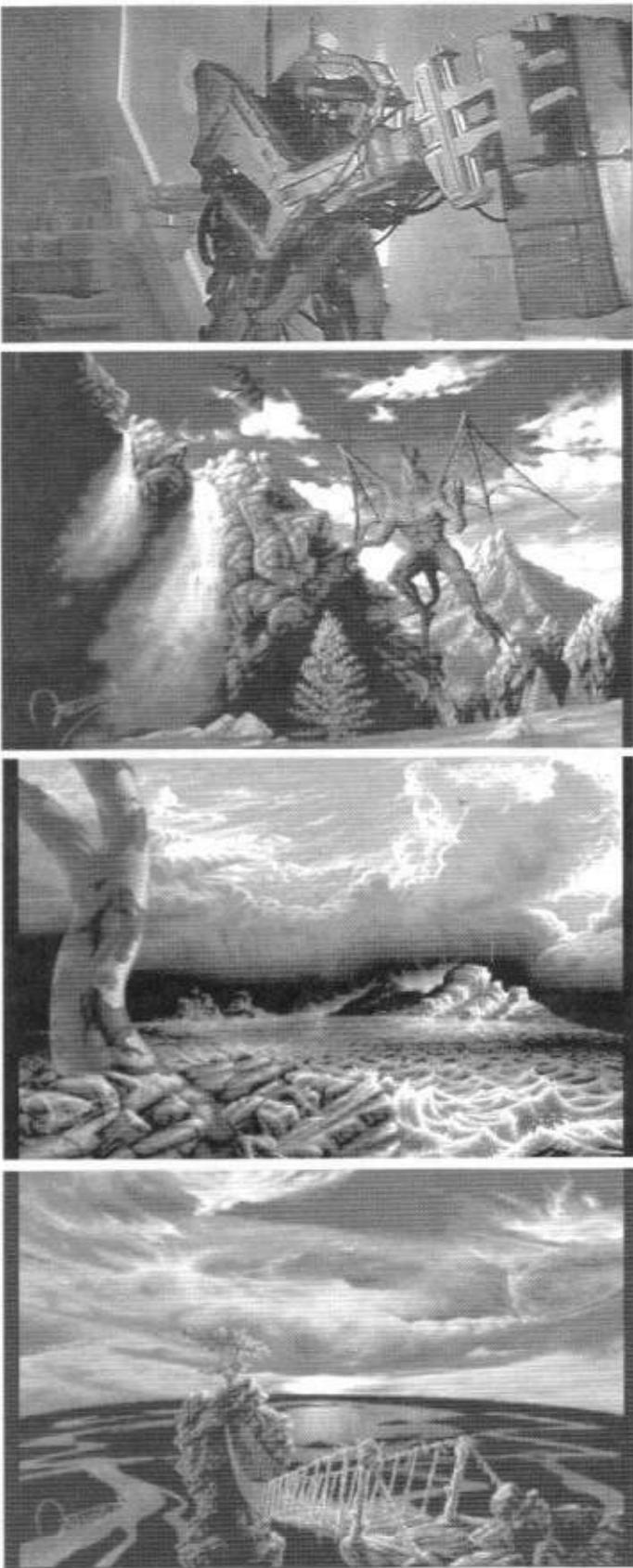
Časopis pre užívateľov domáčich mikropočítačov všetkých značiek

ročník IV.

29 Sk 29 Kč 3 DM 19 ATS

DISCOVERY





**Z OBSAHU**

**4 SOUND  
TRACKER**

**8 RECENZIE**

**16 DRACONUS**

**24 ROBIN  
HOOD**

**30 SILENT  
SERVICE**

**37 GUNSHIP  
2000**

**41 NEWS**

**39 GOBLINS 2**

**44 INZERCIA**



## Hi fifo-fans,

po dlhšej dobe, než je zdravé, sa vám opäť prihovárame z našich stránok. Ti, čo si škodoradostne myslili, že už nič, sa veľmi mylili. Zlá zelina len tak ľahko nevyhynie. Opäť sa raz ukázala pravda porekadla - kto vodu káže, víno pije. Hoci píšeme o počítačoch a zrejme si s nimi aj trochu rozumieme, stroje sa nám postavili tvárou v tvár (R.U.R.) v situáciach, ktoré nebolo v našich silách zvládnuť. Tak sme jeseň "príjemne" strávili naháňaním takých malých mutujúcich potvor, ktoré plienili harddisky a s tým aj naše sily.

Teraz k Vám prehováram, dúfam, z čistého prostredia nového systému zaistovaného najmodernejsími soft aj hardwarevými ochranami. Moju hlavnou povinnosťou je ospravedlňovať sa všetkým, ktorí sa märne a dlho tešili na nové číslo. Dúfam, že teraz po patričných personálnych zmenách v redakcii, ktoré nutne museli nastaviť ako dôsledok mnohých chýb, sa podarí opäť dať všetko do poriadku a časopis doručiť všetkým, ktorí oň stoja.

Bohužiaľ neštastie nechodi po horách samo. Istá nemenovaná bratislavská firma, ktorá nám dala príslub úzkej spolupráce na špeciálnej prílohe Extra-Fifo, na poslednú chvíľu od realizácie tohto projektu odskočila (zrejme si uvedomili, že na vydávaní časopisu nezbohatnú), a tak keďže sme túto prílohu inzerovali my, zodpovednosť samozrejme zostala na nás. Bohužiaľ v našich silách po zmene obsadenia redakcie už nie je vydávať dva časopisy naraz, preto musíme všetkým, ktorí si Extra-Fifo predplatili, oznámiť jeho zrušenie. Peniaze, ktoré poslali na tieto prílohy, pre zjednodušenie prevedieme na normálne konto, ktoré majú u nás otvorené, s tým, že samozrejme tím, ktorí nás o to požiadajú listom, okamžite pošleme celú sumu nazad. Je to riešenie byrokraticky pracné, ale jediné možné.

Konečne po týchto všetkých zlých správach máme pre jedného z vás dobrú: letná predplatiteľská súťaž o Amigu 1200 mala predĺženú uzávierku až do konca augusta, aby sa mohli zapojiť aj ti, ktorí nedostali Fifo 23 podľa pôvodného časového plánu, jej výhercom je P. Stankovič z Hriňovej.

Svojim skalným fanúšikom ďakujeme, s ostatnými sa lúčime a s vami všetkými sa tešíme na ďalšie stretnutie už opäť v plnej sile.

Vaši fifáci

## MEGA - LOTO

Prinášame vám zoznam všetkých výhercov veľkej súťaže MEGA-LOTO, ktorí boli vylosovaní a odmenení cenami firmy PERPETUM (v týchto chvíľach sa už cenám dôvno tešia):

1. Vlastimil Doležel, Veverská Bítíška 664 71
2. Jaroslav Bokora, Dunajská Streda
3. Pavel Černocký, Vsetín, 755 01
4. Ján Vach, Rimavská Sobota
5. Kundrát Roman, Vranov nad Topľou, 09301
6. Chlebík Jan, Myjava
7. Matuška Jiří, Hlučín
8. Oršulík Tomáš, Bohumín-Skečon, 73531
9. Pokorný Miroslav, Šlapanice, 66451
10. Čajka Ján, Košice, 040-01
11. Bednář Jaromír, Dolní Lutyně
12. Břetislav Uhlíř, Ostrava-Jih, 70400
13. Břetislav Uhlíř, Ostrava-Jih 70400
14. Bednár Michal, Žilina 01008
15. Hekš Róbert, Považská Bystrica, 01701
16. Križan Róbert, Banská Bystrica, 97401
17. Madarič Rudolf, Prievidza, 97101
18. Višňovský Marek, Bratislava, 85101
19. Chadima K., Šluknov, 40777
20. Berko Michal, Havírov-Bludovice, 73601
21. Rastislav Tomus, Banská Štiavnica, 96900
22. Honi Miloš, Česká Třebová, 56002
23. Vallo Pavel, Diakovce 92581
24. Holka Jozef, Nitra-Ivanka, 94908
25. Synáč Jiří, Blovice, 33601
26. Vácha Václav, Vimperk, 38501
27. Tomus Rastislav, Banská Štiavnica, 96900
28. Bokora Jaroslav, Dunajská Streda, 92901
29. Hovorka Z., Čáslav, 28601
30. Kračún Igor, Banská Bystrica, 97401
31. Majerčák Jozef, Kežmarok, 06001
32. Ostřanský Karel, Zlín 4, 76302
33. Babic Peter, Senica nad Myjavou, 90501
34. Padúchová Eva, Handlová, 97251
35. Bodík Luboš, Bratislava, 82107
36. Volšíký Jaroslav, Chvaletice, 53312
37. Petija Miroslav, Stará Lubovňa, 06401
38. Kolenič Peter, Lúka, 91634
39. Chmelka Miroslav, Hlohovec, 92001
40. Pavka Martin, Znojmo, 66901
41. Sklenka Henrich, Banská Bystrica, 97401
42. Doležel Vlastimil, Veverská Bítíška, 66471
43. Fries Petr, Hradec Králové, 50011
44. Mareš Miroslav, Most, 43401
45. Lenhardt Július, Rožňavské Bystré, 04931
46. Boudník Bohumil, Duchcov, 41901
47. Fuksa Michal, Přerov, 75005
48. Žák Petr, Lipov 69672,
49. Šišovský Peter, Nové Mesto Nad Váhom, 91501
50. Macák Luboš, Dolný Kubín, 02601
51. Mraž Patrik, pošta Lovce, 95192
52. Majerčák Jozef, Kežmarok, 06001
53. Hudák Marián, Slovinky, 05340
54. Tóth Zoltán, Filakovo, 98801
55. Žáček Vojtěch, Bystřice nad Peršt., 59301
56. Garan Eduard, Rožňava, 04801
57. Cidzér Ivan, Šurany, 94201
58. Lazar Martin, Opava 5, 74705
59. Kundrát Roman, Vranov nad Topľou, 09301
60. Flora Miroslav, Praha 4, 14900
61. Provazník Jiří, Holice v Čechách, 53401
62. Koniček František, Kotvrdovice, 67907
63. Šošovička Rudolf, Dubnica nad Váhom, 01841
64. Steiger Jiří, Prostějov, 79602
65. Lukáč Tomáš, Banská Bystrica, 97401
66. Végh Ladislav, Komárno, 94501
67. Janulík David, Biskupice, 76341
68. Nekoranec Marián, Čadca, 02201
69. Lehocký Ondrej, Matejovce, 05951
70. Brosch Marek, Praha 3, 13000
71. Zeman Peter, Handlová, 97251
72. Kratochvíl Miloš, Pardubice, 53012
73. Němec Erik, 68705
74. Martinčík Róbert, Skalica, 90901
75. Trávníček M., Vyškov, 68201
76. Jirkovský Ondřej, Liberec 7, 46007
77. Mráz Michael, Veselí nad Lužnicí, 39181
78. Pokluda Jiří, Štramberk, 74266
79. Hanko Pavol, Bánovce n. Bebr., 95704
80. Hejsek Josef, Pelhřimov, 39301
81. Rezáč Marek, Loučná nad D., 78811
82. Valent Andrej, Detva, 96211
83. Emmer Jan, Liberec XXV, 46312
84. Čmorik Boris, Rožňava, 04801
85. Honzík Miroslav, Domažlice, 34401
86. Jelen Martin, České Budějovice, 37011
87. Otakar Matoušek, Varnsdorf VI., 40747
88. Krišťák Juraj, Považská Bystrica, 01701
89. Šteflík Peter, Levice, 93405
90. Kašpar Vladimír, Litvínov I, 43601
91. Podobný Samuel, Bernolákov, 90027,
92. Birtus J., Hranice, 75301
93. Hanušel Július, Prešov, 08001
94. Kaška Milan Ing., Praha 9, 19400
95. Pohan Jiří, Nový Rychnov, 39404
96. Evžen Gabriel, Koryčany, 76805
97. Agyagoss Petér, Košice, 04001
98. Nagy Zoltán, Košúty, 92509
99. Klimek Marián, Bardejov, 08501
100. Barka Pavol ml., Kláštor pod Znievom, 03843



## PRAKTIČKÉ VYUŽITÍ PROGRAMU SOUND TRACKER

Omrzelo vás už poslouchat cizí dema s cizími melodiemi? Pokud ano, možná je to právě článek pro vás... Chcete-li AY použít k tvorbě vlastních hudeb, nenajdete pravděpodobně v současné době lepší hudební editor, než je SOUND TRACKER. Existují sice i jiné velmi dobré editory, např. Fukův AMADEUS (tzw. Fukovo hradlo), ale začátečníky ani pokročilé tu asi nerozveselí skutečnost, že svou hudbu budou muset psát poněkud komplikovaně v číslech a proto valná většina dává přednost SOUND TRACKERU.

O tom, která tlačítka ovládají šípkou a dalších zbytcích, se první pohled viditelných, se už ve FIFO psalo, takže dnes se budeme podrobněji zabývat jinými věcmi.

Jak ale začít psát hudbu? Nejdříve potřebujeme obálky - ne však ty na dopisy, ale obálky tónové. SAMPLE EDITOR nám umožňuje vytvořit velice pěkné obálky. Horní polovina obrazovky je pro hlasitost, spodní pro šum. Hlasitost může být maximálně 15, šumy 31. Ovládání je téměř stejné, jako v hlavním menu. Chcete-li mít čistý tón, změňte všechny nuly v "šumové části" na jedničky. Tím šum vypnete a zůstane jen čistý tón. Naopak, chcete-li jen šum, vypněte stejným způsobem hlasitost. Když zůstanou aktivovány obě okna, vznikne směsice šumu a tónu, což se hodí hlavně pro zajímavé bicie (SNARE DRUM).

V druhé části SAMPLE EDITORU si můžete vyrobit vibráto, skluzy, nebo bici typu BASS DRUM (obr.1), nebo SNARE DRUM (obr.2). V pořádku, tónovou obálku tedy už máme, ale má chybou - přehraje se a skončí. Chceme-li některou její část opakovat, použijeme 3 okénka v hlavním menu SOUND TRACKERU. V SAMPLE nastavíme číslo naší obálky, v REPEAT pozici, od které se bude opakovat a v REPLEN počet pozic, které bude opakovat.

Ještě jedno okénko má vliv na tónové obálky. ORNAMENT EDITOR umožňuje vytvořit posloupnost půltónových odchylek, podle kterých se bude nota řídit. Složitě? Vůbec ne. Tak například, když budete střídat čísla +00 a +03, tak první pozice obálky bude hrát normálně, následující o 3 půltóny výše, další zase normálně a tak pořád dokola. Tímto způsobem můžete vytvořit věrohodné akordy mollové (střídáním +00, +03, +07) i durové (+00, +04, +07) a mnoho dalších. O tom, jak označit notu, aby hrála podle určitého ornamentu, se dozvítěte za chvíli.

Vlastní psaní not probíhá takto: zvolíme okénko EDIT a v editačním okně se nám objeví kurzor, se kterým můžeme hýbat všemi směry. Jednotlivé noty zapisujeme z klávesnice (fada S - J a Z - M).

Oktávu měníme stiskem SYMBOL SHIFT a klávesy 1 - 8. První ze čtverce sloupců napravo od noty označuje číslo obálky. Může se zapisovat automaticky (je-li v položce SAMPLE některé číslo obálky určeno), nebo také ne (je-li v SAMPLE nula). Druhý sloupec je vyhrazen pro následující příkazy:

0 - opakuje poslední zadáný příkaz

1 - ignoruje předešlý příkaz - zakáže jej

2 až 6 - nemají využití

7, 9 - umíčí notu (víte, k čemu je to dobré?)

8, C - první typ hardwarových basů A, E - druhý typ hardwarových basů B, D - přehraje celou obálku plnou hlasitosti (15), bez ohledu na hlasitost, určenou v SAMPLE EDITORU

F - ornament

Třetí a čtvrtý sloupec je vyhrazen pro čísla, která tyto příkazy ovlivňují, tzv. parametry. Například u F zadává číslo ornamentu, podle kterého se má nota hrát, u hardwarových basů jejich kmitočet.

A co jsou to hardwarové basy? AY umí kromě generování tónů i timto tónem vibrovat. Jak to přesně dělá, to se mne neptejte, ale výsledný efekt je ten, že po zadání toho pravého kmitočtu znází perfektní hluboký tón, kterého byste pouhou obálkou nikdy nedosáhli. Největší problém je určit správný kmitočet, při kterém tón moc nepulzuje a je stálý. Menší praxí zjistíme, že pro C-2 se hodí kmitočet 3C, nebo 14, pro A#1 zase 43, pro G#1 třeba 4C. Zbývá už jen vysvětlit rozdíl mezi prvním a druhým typem hardwarových basů, ale to jste si už možná všimli, že první typ je vyšší, než hluboký druhý typ. Ještě nějaký problém? Hardwarové basy vám stále pulzují a nevite si s nimi rady? Zkuste tohle - vyberte si nějakou obálku, třeba i úplně prázdnou a v SAMPLE EDITORU zakažte hlasitost i šum. Tón už nekolísá a je vždy stejný. Postupem času sami zjistíte, kdy je dobré používat ten, či onen způsob.

K editaci už není co dodat, takže už jen drobnosti. Když chcete vymazat pouze jeden určitý PATTERN, nalistujte si ho a zvolte CLEAR PATTERN v druhém okně (OTHER). Na první otázku odpovězte NO, na druhou YES.

Další funkce jsou již pochopitelně a pokud nezapomenete zvýšit délku (LENGTH) po naprogramování celé skladby, nemůžete narazit na problém. Abychom mohli hudbu používat v samostatných programech, nusíme ji k tomu upravit v SOUND TRACKER COMPILERU, který se nahrává samostatně. První, co uděláme, je, že nahrajeme naši skladbu (LOAD SONG). Potom ji zkompiliujeme (COMPILE SONG). Po zvolení MERGE PLAY ROUTINE

zadáme adresu, na které chceme hudbu mít přehrávanou. SAVE DATA FILE se nás zeptá na jméno, pod kterým má hudbu nahrát a vypíše nám důležité informace:

INIT SONG - Inicializace. Na této adrese připravíme hudbu k přehrávání.

PLAY SONG - Přehrávání. Na tuto adresu budeme každou padesátinu sekundy skákat, aby hudba hrála.

DELAY SET - Adresa samotných dat, tj. INIT SONG + 1084.

LENGTH - Délka celé hudby.

Když sestavujete hudby do dema, nemusí mit všechny svůj přehrávač, stačí jedna. U ostatních nevolte položku MERGE PLAY ROUTINE a rovnou uchovávejte zkompilovaná data (SAVE...). Data pak přehrajete takto: Důležité je, aby přehrávač věděl, kde má data hledat. To se dozvý, když na adresu INIT + 1 zapišete vyšší bajt a na INIT + 2 nižší bajt adresy, na které jsou data uložena a hudbu inicializujete. Assembleristé vloží do registru HL adresu dat a skočí na adresu INIT + 3. Potom přehraje jako normálně (RAND USR PLAY: PAUSE 1: GOTO...)

Další text se bude týkat dema programů, do kterých své hudby umístíte. Dělat dema s cizími hudbami už patří minulosti. Chcete tedy udělat demo, se kterým prorazíte? No, přesný návod vám nikdo nedá, ale některé zásady by měl vás vytvořit spíšovat...

1 - Mělo by to být něco, co tu ještě nebylo. To je v dnešní době těžké, ale tím radostnější jsou nové nápady přijímány. Může to být opravdu perfektní hudba, ale spíše nový způsob scrollingu, vybrané ukazatele hlasitosti, zajímavé grafické efekty atd. Tím se vyhnete pohrdavým poznámkám typu - "To už jsem někde viděl..." Mne samotného už nevabí se divat na několik různých dem a přitom jako by byla všechna stejná. Proto se namáhejte a přemýšlejte.

2 - Nepodceňujte design. Demo, které hýří barvami, ještě nemusí být krásně barevné. Je to častý nešvar většiny polských starších dem. V těchto případech platí, že v jednoduchosti je síla. Tedy - pozor na barvy!

3 - A co obrázky? Jen na obrázcích, třeba digitalizovaných, se dobré demo založit nedá. Leda byste

patřili mezi vyjímky (DSA GRAPHICS, DAN a další).

4 - Nahrávání je důležité. Už úvodní obrázek hráje důležitou roli. Takové věci, jako scrollující text, hudba, nebo podobné efekty při nahrávání zřejmě neumí každý, ale sem tam se hodí aspoň různobarevné pruhy, nebo PRESSOR V od Proximy. Někteří tyto speciální loadery nesnáší a argumentují tím, že se to pak nedá převést na D-40/D-80. Pro autora by však neměl být problém vytvořit dva loadery a tím tento názor utišit.

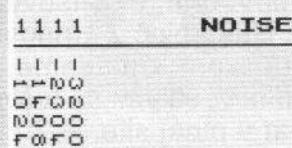
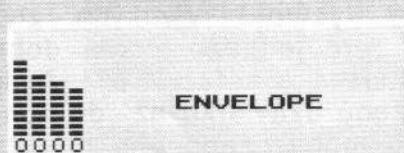
5 - Hloupé texty už zkazily hodně pěkných dem. Vtipný narážkám a šikovně stylizovanému rýpaní se zasměje každý rád, ale bezdůvodné urážky, nebo sprostá slova nemají v dobrém demu co dělat.

6 - V poslední době se rozrostla obliba tzv. MEGA DEM a to jak dohrávaných z pásku, tak i najednou v paměti. Není složité vytvořit ke svému demu pěkné intro (úvod), třeba s úvodními titulkami a po jeho proběhnutí pak rozkomprimovat hlavní část dema. Mně osobně se podobná intra libí a dají se udělat doslova na sto a jeden způsob.

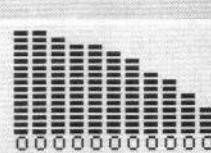
7 - Srozumitelnost. Pokud má demo nějaké zvláštní funkce (speciální scrolling, zpětný chod textu, stop, rychlé převíjení, nebo přepínání hudeb), informujte o nich hned na začátku dema, ne až na konci, kdy už zpravidla byva pozdě. Není na škodu také instalovat HELP stránku. Mimochodem, rychlé scrollování přes čtvrt obrazovky taky není příliš srozumitelné, nemyslete? Dotyční věděl, o kom mluvím...

Nedělám si v žádném případě patent na rozum, tyto texty o demo programech jsou mými osobními názory. Měl jsem ale tu čest seznámit se s mnoha hudebně-grafickými demo programy i s jejich přednostmi a chybami, které jsem se zde pokusil shrnout. Případné připomínky směřujte na adresu: Karel Vaněk, Oty Synka 1849, 708 00 Ostrava - Poruba. Jelikož v současné době programují hudbu i na počítači Amiga 500, uvítám kontakty i s jinými hudebníky za účelem výměny hudebního software a zkušeností. Mnoho štěstí při tvorbě hudeb všem přeje

K.V.M. / DANGEROUS VISIONS



OBR. 1



OBR. 2



## ZX Spectrum pomáha užívateľom prenosných herných automatov.

Na našom trhu sú v poslednej dobe objavili domáce televízne hry napr. SEGA, LYNX a podobne. Niektorí sa dajú používať len v spojení s televíznym prijímačom (napr. SEGA MEGA DRIVE), iné sú prenosné (napr. LYNX) a obsahujú monochromatický alebo farebný LCD displej.

Spoločným znakom prenosných hracích automatov je, že hry sa do nich nenašprávajú z magnetofónu alebo z disketovej jednotky ako u ZXS, ale čítajú sa priamo zo zásuvných ROM-modulov. Zatiaľ prenosný herný automat je relativne

lacný (od 1000 do 4000 korún), zásuvné moduly pre jednotlivé hry sú pomerne drahé (od niekoľko stoviek do tisíc korún za jeden modul - jednu hru).

Preto bol vyvinutý univerzálny modul obsahujúci statickú pamäť RWM, do ktorej možno pomocou ZXS z diskety alebo magnetofónu nahrať ľubovoľnú hru pre daný typ hracieho automatu. Alebo naopak: ľubovoľný ROM-modul pre daný hraci automat sa môže prečítať a uložiť na disketu, kde sa zmestí asi 5 až 10 takýchto hier. Výhody opísaného usporiadania sú zrejmé:

netreba ničiť konektor automatu neustálym zasúvaním a vysúvaním desiatok ROM-modulov, ale stačí použiť univerzálny modul, ZXS a obsah sa rýchlo načíta z jednotky D40. Ak poznáte strojový kód mikroprocesora, použite ho v hracom automate, môžete si vytvárať hry alebo vlastné programy, prípadne ich môžete ponúknúť výrobcom hracieho automatu.

Taktiež je možné do programu pre hracího automatu po jeho prečítaní a analýze z ROM-modulu uložiť nekonečné životy, čo inak nie je možné. Ak ROM-modul s nejakou hrou požičiať kamarátovi a on ju zničí alebo stratí, dátá z modulu sú zálohované na diskete a môžu sa nahrať do univerzálnego ROM-modulu. Je samozrejme, že kopírovať na disketu môžete len tie moduly, ktoré ste si legálne zakúpili, ináč by to bolo počítačové pirátstvo a porušenie autorského zákona.

Možno sa pýtať prečo používať prenosný hraci automat, keď doma máte ZX Spectrum alebo Didaktik, do ktorého si nahráte hru, ktorú chcete. Prenosné hracie automaty majú prednosť v tom, že si ich môžete vziať so sebou do vlaku, do autobusu, nie sú závislé na napájajúcej sieti, na TV - prijímači ani magnetofóne, a dokážu celkom dobre pobaviť. A tak môžete užiť v čakárni u zubára, vo frontách i inde mladých i starých nadšencov, ako hľadia do farebného LCD - displeja a za rôznych zvukových efektov a hudobného sprievodu zbesilo mačkajú joystick. Kto má univerzálny modul so statickou zálohovanou pamäťou CMOS RWM, pomocou ZXS a D40 si do nej doma môže nahrať akú hru práve potrebuje a so svojim miláčikom - prenosným hracím automatom - sa môže výdať na cestu.

-rex-



V poslednej dobe sa u nás rozširujú tzv. POKE-programy, ktoré dokážu nájsť vhodné POKE napr. na nekonečný počet životov v niektorých hrách. POKE-programy nie sú žiadoucou novinkou, a na ZXS sa v zahraničí objavili asi pred 7 rokmi, napr. ako doplnok zariadenia MULTIFACE, kde sa nahrávali do vnútornej tieňovej pamäte RAM. Dnes existujú POKE-programy tiež ako súčasť prídavnej EPROM k ZXS (POKE MASTERS ROM) alebo na diskete či magnetofónovej kazete.

V spojení napr. s D40/80 prehliada POKE-program súbor typu SNAP a hľadá v ňom príslušné POKE. Metódy sú rôzne: od tej najenduodchšej vyhľadávajúcej určitú skupinu inštrukcií až po metódy zložitejšie, ktoré dešifrujú nielen strojové inštrukcie, ale tiež význam jednotlivých častí programu. Niektoré POKE-programy od užívateľa vyzadujú zadanie vstupných dát (napr. pôvodný počet životov v hre), iné potrebujú pre urýchlenie hľadania stlačenie magického tlačítka tesne pred stratou života v hre, väčšina pracuje celkom samostatne.

Vyrábajú sa tiež POKE zariadenia. Vo vnútri je väčšinou tieňová EPROM s vyhľadávacím algoritmom, prípadne aj tieňová pamäť RAM a obvykle NMI. Používané metódy však hlavne pri moderných hrach nezarúčujú dostatočnú úspešnosť. Doplnok POKE MANAGER preto používa metodu 100% úspešnú asi v 2000 najznámejších originálnych programoch. Po nahráni hry stačí užívateľovi iba stlačiť žlté tlačítko POKE na krabičke. Tým sa vyvolá NMI a program skočí do tieňovej EPROM o kapacite 1 MByte. Tu sa podľa reťazca znakov na vybraných adresách pamäti zistí, o akú hru sa jedná a z tabuľky EPROM, ktorá je opísaná zo zoznamu POKE napr. v časopise, sa príslušné POKE

## Vyhľadávacie POKE - programy a POKE - zariadenia

samočinne zavedú. Užívateľ na to potrebuje stlačiť iba jedno tlačítko, príčom POKE nemusí opisovať z časopisu a zadávať z klávesnice ako drive u Multiface 1 a podobných zariadení. Ak získate nové POKE, nie je problém prostredníctvom pomocného programu tohto POKE pridať k už existujúcim do zálohovateľnej pamäte RAM 32 kb.

Je logické, že vyhľadávací POKE program nedokáže svoju úlohu splniť na 100% v každej hre, ponúkne iba tzv. POKE kandidátov alebo POKE, ktoré by mohli viesť k získaniu nekonečných životov. Či ponúknuté POKE vedú k žiadanému výsledku, to si musí overiť užívateľ.

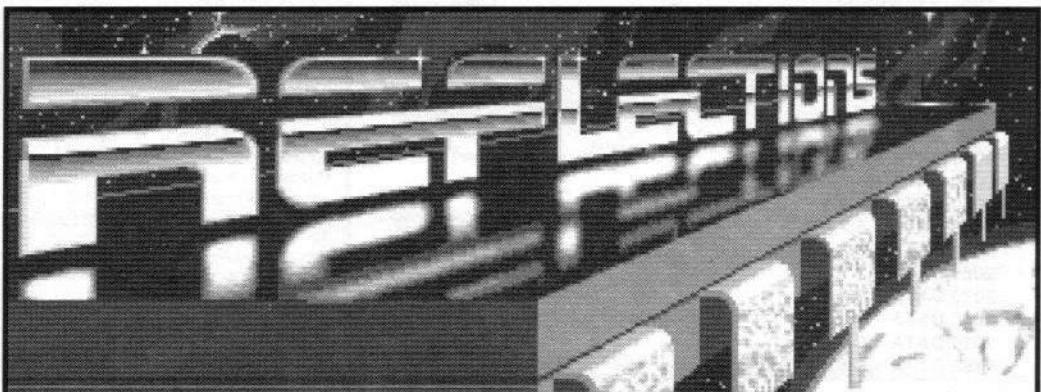
Má zmysel vlastniť POKE-program? V roku 1983, keď ZXS bolo rok na svete a u nás minimum zahraničných časopisov

uvevereňujúcich POKE do hier, by som povedal, že áno. Dnes je situácia iná: hľadanie POKE v moderných a zašifrovaných hrach už nie je tak jednoduché a úspešnosť starších POKE-programov je malá. Dajme tomu, že mi program vhodné POKE nájde, ale čo mi je to platné? Zašifrovaný podprogram modernej hry mi na miesto s vloženými POKE na nesmrtelnosť vracia neustále pôvodné hodnoty. Prípadne hra robí kontrolné súčty miest, ktoré boli POKEované a v prípade zistenia nesúhlasu odmieta komunikovať. Potom je aj ten najlepší vyhľadávací program na figu. Nehľadiac na to, že niektorí autori hier do svojich programov umiestňujú slepé sekvencie špeciálne určené pre zmätenie POKE-programu. Skrátku a dobré, tak ako existujú a používajú

sa ochrany proti kopírovaniu, existujú a sú bežné aj ochrany proti POKEovaniu. Dohratie niektorých zahraničných (napr. PHONIX), ale i našich (HEROES) hier je často spojené so zlosovaním a výhrou niektornej ceny a bez ochrany proti dešifrovaniu a POKEovaniu by to prieniká mali príliš jednoduché.

Skôr ako kupovať POKE program, je dnes lepšie si zistiť príslušné POKE z časopisu alebo vlastníť súbor vhodných POKE spolu s prostriedkami (napr. Multiface, D40/80, magické možnosti, apod.), ktoré dovoľujú ich jednoduché zavedenie. POKE-programy by som doporučil snáď iba na štúdijné účely, prípadne ako pomôcku prienikárom či herným fanatikom, ovšem so všetkými horeuvedenými nevýhodami. Kto chce preniknúť do moderných hier a hľadať v nich POKE na nekonečné životy, urobí pravdepodobne lepšie, ak sa najprv zoznámi prostredníctvom literatúry so strojovým kódom a podpornými prostriedkami a svoje znalosti si bude prehľbovať ďalším štúdiom, napr. programov a podobne.

-rex-





# PROGRAMY OD ING. RADOSTLAVA GSÁNÝHO

Program, ktorý zobrazuje srdce, vznikol úpravou vzorca:

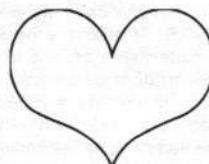
$$y = \frac{2}{3} \frac{x^2 + (x-6)}{x^2 + (x+2)} + 36 - x^2$$

Vzorec som našiel dávnejšie v jednej publikácii pod názvom Hanblivý matematik. Originálny vzorec však nevytvára správny obraz, preto pri aplikácii na Spectrum som viaceré jeho parametre zmenil. Rozmery srdca, ako aj jeho umiestnenie možno zmeniť úpravou koeficientov na začiatku vzorcov v riadkoch 50-60.

```

1 REM SRDCE
10 BORDER 3: PAPER 6: CLS
20 DIM C(200,3)
30 LET J=0
40 FOR X=-8 TO 8 STEP 0.15
45 LET J=J+1
50 LET Y=6.4*((X*X+ABS X-6) / (C*X+ABS X+2)+SQR (64-X*X))+96
55 LET Z=8* ((X*X+ABS X-6) / (X*X+ABS X+3) +SQR (64+X*X))
60 LET A=X*6+128
70 PLOT A,Y: LET C(J,1)=A: LET C (J,2)=Y
80 PLOT A,Z: LET C(J,3)=Z-Y
90 NEXT X
100 INPUT "VYFARBIT? - 1/0 ";V
110 IF V<>1 THEN STOP
120 INPUT "FARBA? ";F: INK F
130 FOR I=1 TO J
140 PLOT C(I,1),C(I,3)
150 DRAW 0,C(I,3)
160 NEXT I
190 INK 0
  
```

**DIDAKTIK**



Veľké čísla na obrazovke nie sú zväčšením ASCII znakov, ale sú vytvorené pomocou základných variantov CHR\$ 32 a CHR\$ 143 v obdĺžniku o rozmeroch 3 x 5 atributových štvorcov. V dátach je udané poradie skladania základných častí pod seba. V programe je demonštračne použitá posledná číslica z hodnoty na adrese 23672 a dvojbodka. Vďaka rýchlosi výpisu na obrazovke možno zväčšené čísla použiť pri programovaní digitálnych hodín, na počítanie bodov pri hrách a pod.

```

10 LET A=23672
100 DIM C$(7,3)
110 LET C$(1)=" "
120 LET C$(2)=" "
130 LET C$(3)=" "
140 LET C$(4)=" "
150 LET C$(5)=" "
160 LET C$(6)=" "
170 LET C$(7)=" "
200 LET H=PEEK A: LET N$=STR$(PEEK A)
210 LET N$=N$ (LEN N$ TO LEN N$)
220 LET N=VAL N$
300 RESTORE 2000+N*10
310 FOR I=1 TO 5
320 READ R: PRINT AT I+6, 12; C$(R)
330 NEXT I
350 RESTORE 2100
360 FOR I=1 TO 5
370 READ R: PRINT AT I+6,15; C$(R)
380 NEXT I
390 IF PEEK A <> H THEN GO TO 200
395 GO TO 390
2000 DATA 7,5,5,7
2010 DATA 4,4,4,4
2020 DATA 7,4,7,2,7
2030 DATA 7,4,6,4,7
2040 DATA 2,5,7,4,4
2050 DATA 7,2,7,4,7
2060 DATA 7,2,7,5,7
2070 DATA 7,4,4,4,4
2080 DATA 7,5,7,5,7
2090 DATA 7,5,7,4,7
2100 DATA 1,3,1,3,1: REM ":
  
```



**DIDAKTIK**

Program DEC/HEX je pomôckou pri prepočte dekadických čísel na 16-kové. Číslovanie riadkov umožňuje nahrať program z pásky pomocou MERGE napr. do programu Dr. MG.

```

1000 REM ***** DEC / HEX *****
1010 POKE 23609,32: STOP
1030 CLS: PRINT BRIGHT 1; AT 0,0; "KALKULATOR DEC / HEX"
1040 PRINT AT 2,0; INVERSE 1; " D E C "; TAB 12; " H E X "
1050 LET A$= "123456789ABCDEF"
1060 DIM H(4)
1070 FOR E=0 TO 3: LET H (E+1)=16^E: NEXT E
1080 INPUT "CISLO ?";N: PRINT N;; LET H$= ""
1090 REM ****
1100 FOR I=4 TO 1 STEP -1
1105 LET P = INT (N/H(I)))
1110 LET N = N-P*H(I)
1120 IF P=0 THEN GO TO 1140
1130 LET H$=H$+A$(P): GO TO 1150
1140 IF N<H(I) THEN LET H$=H$+"0"
1150 NEXT I
1160 PRINT TAB 12;H$
1170 PRINT "DALSIE ? - ENTER / SPACE": PAUSE 0
1180 IF INKEY$ = CHR$ 13 THEN GO TO 1080
1185 IF INKEY$ = "" THEN STOP
1195 GO TO 1180
  
```

**DIDAKTIK**

# 16384=4000

## KLUB UŽIVATEĽŮ BETADISKU

Dne 1.1.1993 zahájil svou činnost nový korespondenční klub uživatelů diskového fadice BETADISKU.

I když od data výroby poslední verze DOSU uplynulo už 7 let, Betadisk se drží mezi uživateli ZX Spectra v dost hojném množství a je poměrně oblíbený. Zatím však byl poměrně velký chaos v distribuci software, upraveného pro naš Betadisk. Většina z vás pravděpodobně vlastní základní programy TAPECOPY, DISC DOCTOR a MAGIC FILE UTILITY, které byly dodávány výrobcem - firmou TECHNOLOGY RESEARCH. Všechny ostatní programy jsou už typu "udělej si sám". A to buď typu "stlač MAGIC, nebo rozvrtí celý program". Druhou z této metody bylo do té doby upraveno už poměrně velké množství systémových a uživatelských programů, ale i her s dohrávkami, nebo s častou spoluprací MGF.

Betaklub si právě klade za cíl sesbírat a dát dohromady všechny programy a hry tohoto typu a zabezpečit jejich distribuci i mezi ty uživatele, kteří si potřebné úpravy sami neumi udělat. To však zdaleka není všechno.

S vaší cílenou pomocí se pokusíme skompletovat veškerou dokumentaci Betadisku i s vylepšením, které byly doposud vymýšleny. Založíme kartotéku členů klubu a budeme do ní zazášet vaše problémy, otázky, návrhy a nápadů. Odpovědi budeme realizovat písemně, ale pokud se vyskytnete stejná otázka od více členů, odpověď, nebo polemiku zařadíme do DISK MAGAZÍNU. No a to je největší "bomba" tohoto projektu.

DISK MAGAZÍN měl vycházet jednou za dva měsíce (pokud bude materiálu více, tak i častěji) a bude obsahovat všechny zajímavosti, novinky a informace z oblasti ZX Spectra, ale i z pohledu uživatele Betadisku. Bude to pravděpodobně jedna disketa, na které

budu nahráne obsahy jednotlivých stran a pomocný program, který umožní listování, respektive vytisknout na tiskárně. Forma však zatím není důležitá, důležitý je formát disket.

Potřebujeme totiž vědět jaký formát použijete ten, či onen uživatel Betadisku. Nejrozšířenějším je pravděpodobně formát 5,25 palce, 40 stop oboustranné, s dvojitou hustotou zápisu, což pro Betadisk známená 320 kB (pro PC/XT a D-40 je to 360 kB). Takže se magazín bude pravděpodobně zpracovávat pro tento formát. Pokud se však najde alespoň 5 uživatelů, kteří používají jiný formát (např. diskety 3,5 palce, 640 kB), klub se pokusí využít jin vstříc a začneme vydávat magazín i pro tento formát.

Dalším dobrým nápadem je zřízení fondu volně šířitelných programů. Autoři, kteří tvorí pro Betadisk, by se dostali do povídání ostatních a něco by si i vydělali. Z fondu by se občas sestavovaly komplety programů a prodávaly se jako "balíky". Celková forma ještě zatím ještě není určena a bude záležet hlavně na počtu programů tohoto typu, které se sesbírají.

No, tolik by pro začátek postačilo. Musíte uznat, že projekt je to pěkný, ale jestli vyjde, nebo ne, záleží jen od vás vše aktuálních i pasivních uživatelů Betadisku. Takže pokud máte zájem stát se členem tohoto klubu, poslete na moji adresu vaš předběžnou přihlášku. Uveďte v ní formát disket, který používáte a přibližně dobu, jak dlouho Betadisk máte. Taky napište vás názor na celou tu akci. Zatím neposílejte žádné peníze, poslete však prosím dvě tříkorunové známky, abych s vámi mohl udírat korespondenci. Pište na adresu:

**BETAKLUB IMRICH KONKOŁ  
LEŠKOVA 9 811 04  
BRATISLAVA**



### Počítač Didaktik Kompakt 6990,- Kč

Počítač určený nejšíří veřejnosti a především dětem. V jednom celku je mikropočítač, disketová jednotka s mechanikou 3,5", paralelní interface a zdroj. Počítač má zabudovaný programovací jazyk Basic a je kompatibilní s počítačem ZX Spectrum.

### Počítač Didaktik M 3090,-Kč

Počítač určený nejšíří veřejnosti. Má zabudovaný programovací jazyk Basic a je kompatibilní s počítačem ZX Spectrum.

### Disketová jednotka Didaktik 80 (D80) 4800,-Kč

Vnější paměť pro počítače Didaktik M /Gama/ umožňující ve srovnání s magnetofonem asi 150 krát rychlejší nahrávání dat do počítače. Obsahuje vestavěný paralelní interface pro připojení vnějších periferních zařízení. Umožňuje připojení další disketové jednotky.

### Disketová jednotka Didaktik 80 B (D80B) 3300,-Kč

Zjednodušená verze D80 bez řídící jednotky. Možno ji připojit jako druhou mechaniku k počítači Didaktik Kompakt nebo k D80 (D40). Součástí dodávky je kabel na propojení obou disketových jednotek (EXTENDED kabel).

### Interface M/P 490,-Kč

Paralelní Interface potřebný ke spolupráci počítače Didaktik M s periferními zařízeními. Obsahuje vlastní paměť ROM o kapacitě 18 kB.

V případě, že uvažujete o zakoupení disketové jednotky, není tento interface potřebný.

### Zvukový interface Melodik 699,-Kč

Interface Vám umožní vychutnat některé z akustických programů a her. Dále si můžete vytvářet vlastní hudbu a zvukové efekty. Je možné ho používat současně s připojenou disketovou jednotkou.

Základní parametry:  
obvod AY-3-8912  
vstavěný reproduktor s regulací hlasitosti  
stereo výstup pro připojení zesilovače

### Joystick k počítači Didaktik Kompakt 230,-Kč

Joysticky se připojují přímo na příslušné konektory počítače. Počítač Didaktik Kompakt používá pro joysticky standardní zakončení konektorem Cannon s devíti vývody.

### Joystick k počítači Didaktik M 225,-Kč

Joysticky se připojují přímo na příslušné konektory počítače. V případě, že nám zašlete vlastní joystick, provedeme Vám výměnu konektoru za konektor vhodný pro počítač Didaktik M. Tuto výměnu účtujeme.

Všechny ceny jsou uvedeny s DPH.



Informace poskytujeme a objednávky přijímáme na adresu:

Didaktik s.r.o., Vrchlického 10, 69501 Hodonín,

Česká republika, tel: 0628-23220

Didaktik s.r.o. je pobočkou firmy DIDAKTIK v ČR.



COPYRIGHT © 1988 EXTRA VISION ALL RIGHTS RESERVED VOJTEK GROUP

# ANCIENT FIGHTERS

FANTASTICKY HOROROVÁ SCIENCE FICTION HRA

Prvá "Dungeonovka"  
pre počítače rady  
ZX Spectrum a komp.



Designed by ROZO

125,- SK

Firma **EXTRA VISION** Vám ponúka hry:  
**- ANCIENTS FIGHTERS -**

v diskovej i kazetovej verzii pre ZX Spectrum 48/128K, Didaktik Gama, M a kompatibilné. Jednotná cena: 125,-

**- TETRIS 3 -**

iba v kazetovej verzii pre ZX Spectrum a komp. za 99,-

Chcete svoj počítač zmeniť na výkonnejšiu 128-čku, informujte sa o tejto službe priamo na našej adrese.

Hľadáme tiež schopných programátorov a grafikov pre akýkoľvek typ počítača zo Slovenska aj Česka.

**EXTRA VISION, Ožvoldíkova 11, 841 02 BRATISLAVA**  
Telefón: 07/78 34 12 od 16,00-21,00 hod.

# ANCIENT FIGHTERS

Recenzia

Hra Ancient Fighters od zatiaľ neznámej slovenskej firmy EXTRA VISION je už na softwarovom trhu. Naozaj sa ju oplatí zohnať. Komu sa páčila geniálna hra HOSTAGES, bude určite spokojný, pretože autori sa rozdihli naprogramovať túto hru práve v takomto štýle. Na rozdiel od Hostages tu blúdite v katakombách pod Rímom a snažte sa chytiť a zahubit diabolových služobníkov. Tím už sú pomáhajú démoni, proti ktorým

už sily nejedného rytiera zlyhali. Takže budete mať čo robiť!!! Programátori sa nechali zlákať časom gladiátorských zápasov, stredovekých vojen a krutej vlády tyrana Diocletiana, ktorý privolával diabla. Priažnici sú zla a temna sa pravidelne stretávajú v tmavých podzemných katakombách strážených ozbrojenými démonmi a privolávali svojho pána. Vela udatných bojovníkov sa už



pokúšalo premôciť démonov v dlhých chodbach, ale všetkym sa to stalo osudným. Teraz sa však traja výborní bojovníci ošľahani v mnohých bitkách rozdrobili navždy pochovať zlé sily. Rozdelili sa a každý sa vydal bojať s temnými silami inou vstupnou bránou. Tu sa začína hra.

Vašou úlohou je nájsť v katakombách kúsky mapy a dôjsť na miesto, kde sa všetky chodby stretávajú, so všetkými troma bojovníkmi. Každý vie najlepšie narábať so svojou zbraňou, preto dva majú meč a tretí sa zahája fažkou stredovekou zbraňou podobnou palcátu. Pri hľadaní nazárie na niekolkých nepriateľov:

HAD - útočí svojimi nebezpečne jedovatými zubiskami.

DÉMON S PALICOU - sa rozráňa dlhou tvrdou palicou.

RYTIER SO SEKEROU - seká na obidve strany, preto je mimoriadne nebezpečný.

KOSTRA - je najnebezpečnejšia, pretože svojim dlhým mečom vás často zasiahne, a tiež útočí z dvoch strán.

Okrem stoviek démonov budete musieť prekonáť niekoľko kovových dverí, ktoré sa však nedajú zdolať silou, ale len potiahnutím správnej páky v stene schovanej v bludisku. Ku každým dverám existuje len jedna otváracia páka.

Bojovník s palcátom sa pri blúdení strene aj s ďalšou prekážkou. Sú ňou rozbitacie steny,

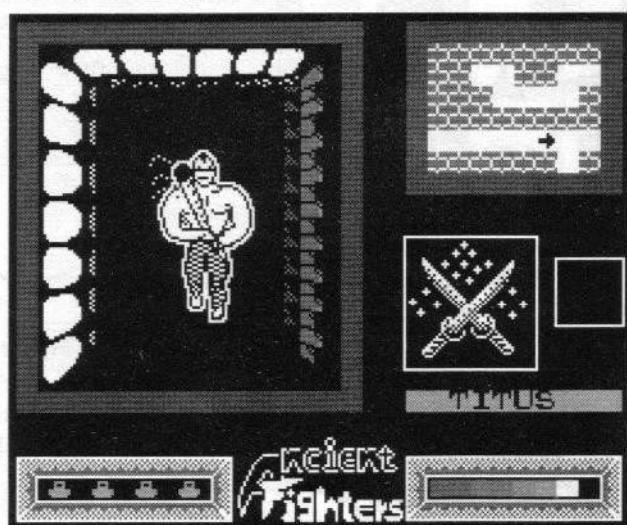
ktoré je tentokrát možné zdolať silou, ktorú jeho fažká zbraň určite má.

Plocha obrazovky je rozdelená na viaceré dôležité okná, ktorých funkciu teraz popíšem.

Najväčšie je samozrejme hračie okno ktoré je zobrazené v ľavej časti obrazovky. V pravom hornom rohu sa nachádza aktuálny výsek z mapy bludiska. Toto okno je veľmi dôležitým pomocníkom pri orientácii v chodbach, aj keď v nej nie sú zobrazení nepriatelia, dvere, páky a schované kúsky mapy. Pod ním je miesto na zobrazenie nájdených kúskov mapy a aktuálneho bojovníka. V dolných troch riadkoch sú umiestnené ukazovatele počtu životov a energie.

Každý začína so štyrmi životmi, s ktorými sa dá táto hra po menšom tréningu ľahko zdolať. Nie je to teda prstolomná námaha ako v niektorých hráčach, ktoré hned odložíte s poznámkou nehrateľné.

Nemožno nespomenúť vynikajúcu hudbu pre AY-ku, ktoréj autorom je už čitateľom dobre známi QJETA. V hre sa nachádzajú dve hudby, jedna v úvodnom deme a druhá v menu a počas hry. Obidve ste už mohli počuť v demách od Brnenských programátorov vystupujúcich pod značkou MQM TEAM. Keby hudba počas hry niekomu prekážala, môže ju stísiť. Tiež sa stretnete so zvukovými efektmi pre Didaktik.





Recenzia

# TETRIS III

Ďalšie pokračovanie Tetrisu vzniklo v Česko-slovensku. Vytvorili ho firmy SHOP FOR GAMES a BOREC SOFTWARE. Systém tejto hry určite nemusí nikomu vysvetľovať. Toto už tretie pokračovanie je však obohatené o veľa nových efektov. Už v úvode vás prekvapí originálny loader, ktorý zatiaľ nebol nikde použitý. Celá obrazovka vám pomaly "vyscrolluje" hore. Po nahráti celej hry si môžete zvoľiť, akou rečou sa k vám bude tento program prihovárať. K dispozícii máte angličtinu a slovenčinu. Po tejto volbe vás prekvapí grafický efekt, v ktorom narátate viac ako dve farby v jednom atribúte. Musíš však upozorniť, že tento, ako aj ostatné efekty sú vycasované na ZX Spectrum, Didaktik Gama a Didaktik M. Takže majiteľom iných počítačov (hlavne ZX 128) veľa radostí neprinesie. A už len hudba, menu a scroling vás delí od samotnej hry.

Do hry môžete vstúpiť, tak ako je to aj v druhej časti, s jedným alebo dvoma hráčmi. To, že hráči hrajú naraz nie je nič extra, ale to, že hrajú obidva v jednej hrejacej ploche vás iste zaujme. Do obrazovky padajú teda všetky predmety a každý hráč môže ovládať lubovoľný z nich. Neovládať však priamo predmety, ale lietajúce muchy, ktoré sú schopné predmet chytiť a následne ním pohybovať. Každá mucha teda môže uchopíť hocikáj padajúci predmet. Úlohou mých je nahrať určený počet bodov (označený ako BONUS) alebo kvóty (označené Q1 - Q4).

Ako v Tetrise 2 sú tu štyri ukazovatele kvót, ktoré znamenajú:

- Q1 - zaplnenie jedného radu
- Q2 - zaplnenie dvoch radov naraz
- Q3 - zaplnenie troch radov naraz
- Q4 - zaplnenie štyroch radov naraz

Splnením týchto podmienok sa dostanete do nového levelu, v ktorom si určujete predmety, ktoré majú padať, vy sami. Jednotlivé predmety sú uložené v zásobníkoch, ktoré sú zobrazené v pravej časti obrazovky. V zásobníkoch je uložených po osem predmetov z každého druhu. Úlohou je vyčerpať všetky zásobníky a predmety z nich rozumne umiestniť. V iných leveloch vystriedajú muchy ryby. Predmety nadlahčované vztakovou silou stúpajú k hladine. Ryby ich opäť chytajú a pohybujú s nimi. Ich úlohou

je tak isto nahrať určitý počet bodov, splniť kvóty, alebo umiestniť určitý počet predmetov zo zásobníkov. Tieto levely sa postupne striedajú s malými obmenami.

Hra má celkom 35 levelov, pričom každý siedmy je takzvaný bonus level, po ktorom sa vám prídá jeden život. Bonus level sa však značne líši od predošších levelov tým, že predmety tu ovládate pomocou bežiacich pásov a otáčiacich skrinkiek. Pásy a skrinky musíte najskôr chytiť pomocou kurzorov a potom ich presunú na potrebné miesto. Pásy sú zoradené v dvoch radoch. Úlohou v týchto leveloch je splniť kvótu. Neraď si treba polohu pásov presne vymerať, aby predmety spadli na to pravé miesto. Predmet môžete aj zastaviť postavením dvoch protichodných pásov oproti sebe. Zatiaľ si môžete pripraviť situáciu v spodnom rade a nastaviť ostatné pásy. Nezvládnutie tohto levelu vám spôsobí stratu života, ale keďže sa vám život na zápatí prídá, nemusíte tento level hrať na plno.

A teraz pári slov k predmetom. Popri klasických predmetoch sa tu stretnete aj s novými, ktoré však neznižujú hratelnosť, ako je tomu v Tetrise 2. V Tetrise 3 sa stretnete aj so špeciálnymi predmetmi:

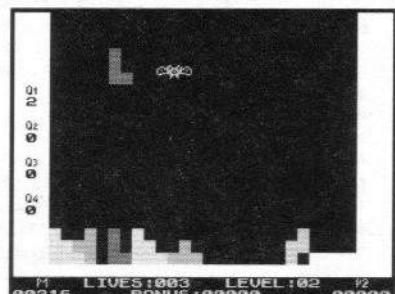
**BOMBA** - po dopade vybuchne a odstráni okolité kocky. Tým vás môže dosťať aj z neprekonateľných situácií.

**PLAZMA** - po dopade sa rozleje a zaleje nepristupné štrbinu a diery.

Nakoniec si povedzme niečo o ovládaní. Hru môžete ovládať pomocou klávesnice alebo joysticku. Ovládacie klávesy sa dajú lubovoľne predefinovať. Muchy a ryby sa neobmedzene pohybujú po hrejacej ploche a stlačením FIRE uchopia padajúci predmet. Môžu ním pohybovať doprava a doľava. Stlačením klávesy HORE predmet otocia a stlačením DOLE predmet prudko pustia. Opäťovným stlačením FIRE predmet pustia a môžu sa znova voľne pohybovať po hrejacej ploche. V miestnostiach so zásobníkmi si vyberáte jednotlivé predmety pomocou kláves "D" a "V".

V BONUS LEVELOCH pohybujete kurzormi, ktoré sa postupne posúvajú po jednotlivých pásoch a otáčiacich skrinkách podľa vásheho ovládania. Stlačením FIRE pás alebo skrinku chytiť a opäťovným stlačením pustiť.

Zostáva mi už len popriat vám veľa šťastia pri hraní tejto výbornej hry.



## Reakcia na inzerčiu výrobkov firmy DATAPUTER z čísla 23.



Z obchodného oddelenia Didaktiku Skalica sme dostali nasledovný ohlas:

Firma DIDAKTIK je výrobca osem-bitových počítačov kompatibilných s počítačom Sinclair ZX Spectrum. Táto výroba má už svoju tradíciu - prvé počítače Didaktik Gama boli vyrobené ešte v roku 1987. Odvtedy sa vyrabilo a predalo viac ako 100 000 počítačov Didaktik (od Didaktik Gama cez Didaktik M až po najnovší typ Didaktik Kompakt). V roku 1991 sa začala výroba disketových jednotiek, naškôr s mechanikou 5,25" a neskôr aj s 3,5". Doteraz sa ich predalo asi 10 000. Pre spoluprácu disketovej jednotky s počítačom bol špeciálne vytvorený operačný systém MDOS, ktorý je súčasťou i operačného systému nového počítača Didaktik Kompakt so vstavanou disketovou jednotkou. Pod týmto operačným systémom bolo vytvorených a ďalej sa tvorí množstvo programov, viaceré České a Slovenské softwarové firmy sa tejto činnosti venujú profesionálne.

Vo Fife č.23 bol uverejnený inzerát firmy DATAPUTER, ktorá sa zaobrái výrobou a predajom doplnkov k počítačom Sinclair ZX Spectrum a Didaktik. Pred časom príša firma DATAPUTER na trh s novým výrobkom - radičom disketových jednotiek ZX DISKFACE QUICK.

Tohto výrobku sa týkal i spomínaný inzerát. Údaje v ňom uvedené bohužiaľ nezodpovedajú celkom skutočnosti. Vzhľadom k tomu, že o tento výrobok majú záujem i naši zákazníci - majiteľia počítačov Didaktik, považujeme za potrebné upozorniť ich na to, že spomínaný výrobok nemá inzerované vlastnosti. Týka sa to hlavne kompatibility s výrobkami našej firmy. Konkrétnie ide o operačný systém MDOS v ZX DISKFACE QUICK. Operačný systém pod takýmto názvom na zákazku vytvoril ing. Troller v roku 1991 pre disketové jednotky Didaktik 40, resp. Didaktik 80 s použitím radičom WD2797.

ZX DISKFACE QUICK používa iný typ radiča, preto je zrejmé, že komunikácia disketovej jednotky s počítačom prebieha úplne inak. Naviac nie je korektné nazvať softwarový produkt takým názvom, aký už je zaužívaný pre operačný systém dlhšie predávaných výrobkov.

Uvedený výrobok sme zakúpili

a preverili jeho vlastnosti najmä vzhľadom k inzerovanej kompatibilite s výrobkami našej firmy. Testovali sme originálne softwarové produkty predávané k počítačom Didaktik.

Výsledky testov sú v tabuľke

Operačný systém "MDOS" v tomto výrobku naviac vôbec nepozná typ súboru SNAPSHOT, ktorý je u Didaktiku veľmi používaný. Je to najjednoduchší spôsob prevodu programov z kazety na disketu.

V inzerátoch aj v ponukovom katalógu sa uvádzá, že tento výrobok je vhodný aj pre počítač Didaktik Gama. Avšak zdroj v tomto počítači nie je konštruovaný na napájanie ďalšieho zariadenia s tak veľkým odberom, aký má ZX DISKFACE QUICK.

Aký sa dôvod vysvetliť s týmto výstredným záverom? Skutočne sa dá tvrdiť, že počítač s radičom ZX DISKFACE QUICK je schopný pracovať s programami pre disketové jednotky DIDAKTIK 40 a DIDAKTIK 80 a pre počítač DIDAKTIK KOMPAKT?

Na uvedené skutočnosti sme upozornili i firmu DATAPUTER. Ing. Roman Staffa na nás list reagoval a vysvetlil nám, že inzertná plocha neumožňuje vyčerpávajúcim spôsobom popísť ponúkané výrobky. Vyzerá to však tak, že nie nedostatočok priestoru, ale zámerné skreslovanie vlastností výrobku firmy DATAPUTER, je hlavnou príčinou uvádzania nepravidlivých údajov, ktoré v konečnom dôsledku môžu poškodiť našich zákazníkov.

Sme radi, keď niekto príde na trh so zaujímavými, cenovo prijateľnými doplnkami. Znamená to, že o sortiment domácich osem-bitových počítačov je stále záujem a takéto doplnky ho ešte zvyšujú. Nemôžeme však pripraviť, aby naši zákazníci, majiteľia počítačov DIDAKTIK boli nesprávne informovaní. Doporučujeme preto zákazníkom, aby si pred tým než sa rozhodnú pre kúpu doplnku k počítaču na základe inzerátu, vyžiadali podrobnejšie informácie o tom, čo vlastne chcú kúpiť. Naše oddelenie OTS (v Skalici alebo v Hodoníne) ochotne poskytnú podrobnejšie informácie nie len o výrobkoch firmy DIDAKTIK, ale aj o doplnkoch od iných výrobcov.

I. Vaculková

z 35 testovaných programov bolo:  
funkčných 7 nefunkčných 28

čas potrebný na naformátovanie novej diskety:  
ZX DISKFACE DIDAKTIK

3,5"/720kB	5.25min	1.30min
5,25"/360kB	2.40min	55s

čas, potrebný na načítanie programu:

ZX DISKFACE DIDAKTIK

AUTODRÁHA (45.8kB)	30s	5s
GULEČNÍK (24.5kB)	15s	3s



RASP 23608 udáva dĺžku varovného beepu napr. pri písaní riadku cez celú obrazovku, editácii riadku s REM, v ktorom je nejaký stroják ...

PIP 23609 dĺžka pípnutia pri stlačení klávesy (vynimajú CAPS SHIFT a SYMBOL SHIFT), ideálna hodnota je 0, nastavenie RASP a PIP je v ROM na #1212, dáva sa to do registra BC

ERR\_NR 23610 na tejto adrese je

PPC 23621 číslo práve prevádzaného riadku (prebieha od 0-9999, pretože basic väčšie čísla nezvláda)

SUBPPC 23623 číslo vykonávaného prikazu v PPC

BORDC 23624 farebná informácia pre spodnú časť obrazovky (editačná zóna), zkuste toto: POKE 23624,166: INPUT "": PAUSE 50: POKE 23624,7; pokial zmenite BORDC, zmeni sa aj farba okraja obrazovky

tok voľnej pamäte)  
BREG 23655 používa kalkulačor ako svoje počítadlo

MEM 23656 adresa začiatku zásobníkovej pamäte kalkulačora, väčšinou MEMBOT

FLAGS2 23658 ďalšie parametre pre basic, zmenou na 8 možno programovo prepriepať na veľké písmená pri písaní textu (jednoducho povedané zapne CAPS LOCK), späť možno prepriepať na malé písmená

užívateľskej grafiky (UDG), po reseste sa nastaví na 65368 (#ff58), font pre UDG je v ROM na #3eaf

COORDS 23677 obsahuje x-ovú súradnicu posledného bodu nakreslenú prikazom PLOT, DRAW

23678 tak isto pre y-ovú súradnicu P\_POSN 23679 číslo stĺpca pozicie LPRINT

PR\_CC 23680 bajt budúcej pozicie tlače pri LPRINT, menej

# SYSTÉMOVÉ PREMENNÉ

PAVEL RAK

hodnota o 1 menšia než je kód chybového hlásenia, napr. pri hlásení 0 OK, 0:1 je v tejto SP hodnota 255, pokial chcete program ukončiť nejakým efektívne hlásením, tak dajte na posledný riadok prevádzaného programu POKE 23612, XX (kde XX je kód chybového hlásenia minus jedna), zoznam chybových hlásení nájdete v (2) v prílohe A

FLAGS 23611 rôzne návestia pre basic, nešpecifikovateľné  
TVFLAG 23612 návestie pre riadenie obrazovky

ERR\_SP 23613 adresa položky zásobníka, v ktorom je uložená adresa pre obsluhu chyby, stručne povedané, pokial sa interpret vracia s nejakým chybovým hlásením (nezabudnite, že medzi chybové hlásenia patri aj OK, vid. príloha A v 2), tak zoberie z ERR\_SP nejakú adresu, z tejto adresy si vyzdvihne hodnotu (od 0 po 65535), na ktorú nastaví register PC (Program Counter) a skočí na túto adresu; pokial v pamäti na adrese určenej obsahom ERR\_SP budú nuly, program pri akomkoľvek pokuse o výpis chyb, hlásenia prevedie reset, vtipné, že?

LIST\_SP 23615 adresa, kam skočí interpret, pokial úspešne ukončí listing programu, v praxi je totožná s obsahom ERR\_SP, hodnota je vždy o 3 bajty menšia než je hodnota RAMTOP

MODE 23617 obsahuje režim kurzoru pri editácii riadka  
NEWPPC 23618 obs. číslo riadka, na ktorý má skončiť prikaz GO TO, GO SUB, zmenou možno počítač donútiť, aby skákal na nami zvolený riadok

NSPPC 23620 určuje číslo prikazu, na ktorý má skončiť GO TO, GO SUB, kombináciami NEWPPC a NSPPC je možno spustiť program prikazmi: POKE 23618,0: POKE 236190: POKE 23620,

(BORDER) a naopak, ak zmenite BORDER rovnakým prikazom, nastaví sa BORDC a tým spodná časť obrazovky na farbu BORDERu

E\_PPC 23625 číslo riadku, na ktorom je kurzor

VARS 23627 adresa počiatku premenných, podrobny popis v (4) strany 4, 5, 6

DEST 23629 adresa premennej pri jej vyhodnocovaní, inak 0

CHANS 23631 adresa začiatku informácie o kanáloch, bez INTERFACE I je tam 23734 (#5cb6)

CHURCHL 23633 obsahuje adr. z oblasti kanálových dát pre práve otvorený kanál

PROG 23635 adr. počiatku basičového programu, bez INTERFACE I 23755 (#5ccb), možno použiť k utajeniu prvého riadku programu prikazmi: POKE 23755,0: POKE 23756,0; ktorý však už nemožno editovať, editáciu umožní zmena adresy 23755

NXTLIN 23637 začiatočná adresa ďalšieho programového riadku, ktorý má byť programom prevedený

DATADD 23639 obsahuje adresu čiarky za poslednou položkou v riadku DATA, ktorá bola prečítaná prikazom READ

E\_LINE 23641 obs. adresu editovanej oblasti v RAM, kde sa práve edituje riadok

K\_CUR 23643 adresa kurzoru (že by riadok, stĺpec?)

CH\_ADD 23645 adresa znaku v oblasti INPUT alebo v oblasti premenných, ktorý bude ako nasledujúci vypísaný na obrazovku

X\_PTR 23647 adr. prvého znaku, v ktorom je syntaktická chyba, t.j. znaku následujúceho po "?"

WORKSP 23649 adr. dočasného pracovného priestoru

STKBOT 23651 adresa začiatku oblasti zásobníka kalkulačora

STKEND 23653 adr. vrcholu zásobníka kalkulačora (začia-

zmenou na 0  
DF\_SZ 23659 udáva počet riadkov v dolnej časti obrazovky, zaujímavý je efekt pri POKE 23659,1: v programe môžete dať POKE 23659,0 a bude Vám fungovať i 22 pozícia pre PRINT AT, nesmiete sa ale vrátiť do basiku s nejakou hiáškou napr. pri INPUTe, scroll?, BREAK, OK, ..., pretože počítač nemá kam vypisovať text a "zahryzne sa"

S\_TOP 23660 obs. číslo riadku, ktorý bude zobrazený ako prvý pri automatickom listingu

OLDPPC 23662 číslo riadku, ktorý bude pokračovať program po CONTINUE

OSPPC 23664 číslo prikazu, na ktorý skočí CONTINUE

FLAGX 23665 rôzne parametre, nie je o tom ani slovo v (2), (3), (4) ani v (5)

STRLEN 23666 dĺžka práve vykonávaného reťazca

T\_ADDR 23668 adresa ďalšej položky v syntaktickej tabuľke

SEED 23670 slúži pre generovanie náhodných čísel, náhodné čísla sa negenerujú náhodne, ale podľa pevne daného programu, prikaz RANDOMIZE číslo (0-65535) rozloží na dve osmibitové, výsledné číslo je potom dané vztahom číslo=PEEK 23670+256\*PEEK 23671

FRAMES 23672 pri každom prerušení (50 krát za sekundu) sa obsahuje FRAMES zväčší o 1, po reseste sa nastaví na 0, možno spočítať, koľko sekund je počítač zapnutý a to výrazom TIME=(PEEK

23672+256\*PEEK 23763\*PEEK 23674)/50, presnosť je závislá na kmitočte v el. sieti, ktorý sa mení zo dňa na deň, z hodiny na hodinu, delením to možno prevest na formát HH:MM:SS,

pokial je ale zakázané prerušenie (BEEP, SAVE, LOAD ...), tak k inkrementácii nedochádza

UDG 23675 adresa prvého znaku

významný  
noname 23681 väčšinou voľný, občas je používaný ako počítadlo vytlačených riadkov na tlačiarne

ECHO-E 23682 adresa v spodnej časti obrazovky, za ktorú nejde ďalej posunúť kurzor smerom doprava

DF\_CC 23684 adresa 1 bajtu písaného na obrazovku

DF\_CCL 23686 platí tiež čo bolo uvedené predtým pre spodnú časť obrazovky

S\_POSN 23688 obsahuje číslo stĺpca 23558 (#5c88) a číslo riadku v 23689 (#5c89) bežnej pozícii pre PRINT; POZOR: riadky a stĺpce majú vnútorné iné čislovanie než sú zvyknutí z basiku, podrobnosti v tabuľke č. 5 v (4)

S\_POSNL 23690 tak isto, ale pre spodnú časť obrazovky

SCR\_CT 23692 počet riadkov vypísaných prikazom LIST dokiaľ sa neobjavi hľaska scroll?, skúste tam dať 255 (alebo -1, ak chcete) a prikaz LIST

ATTR\_P 23693 farebná informácia pre práve tlačený znak, nastavenie v ROM na #1265

MASK\_P 23694 obsahuje masku pre ATTR\_P

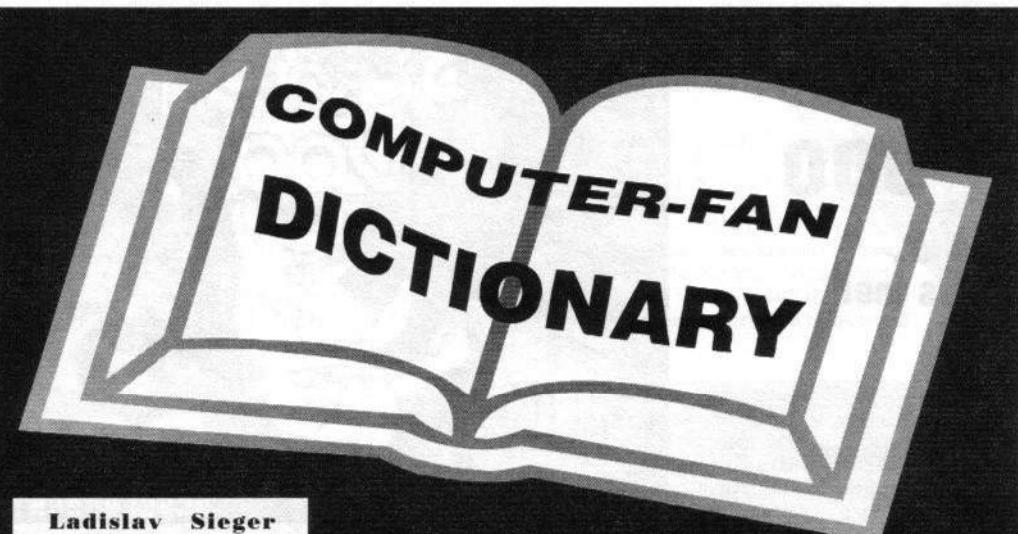
ATTR\_T 23695 farebná informácia o práve vytlačenom znaku, nastavenie v ROM na #126a

MASK\_T 23696 maska pre ATTR\_T, len dočasne

P\_FLAG 23697 ďalšie info o systéme

MEMBOT 23698 zásobník kalkulačora pre uloženie hodnôt, s ktorými pracuje, more information in (4)

Dokončenie v nasledujúcom čísle



**Ladislav Sieger**

**memory (memory)** - paměť srovnej RAM, ROM, EPROM

Paměť slouží k přechodnému nebo trvalému uchování informace. Lze je rozdělit na vnitřní (je součástí počítače), nebo vnější (je připojena jako periferní jednotka) např. magnetofon, floppy disk apod. Didaktik 90 má 16 kB paměti typu ROM (resp. EPROM) s interpretorem jazyka BASIC a 80 kB paměti RAM.

**menu (menu)** - nabídka, jídelníček

Soubor nabízených variant, nabídka. Způsob řešení komunikace programu s uživatelem. Volba varianty se provádí obvykle stisknutím počítačního, nebo zvýrazněného písmena, najetím kursoru (myši, světelným perem) na požadovanou volbu apod.

**mikroprocesor srovnej CPU, Z80**

Složitý integrovaný obvod, který tvoří srdce mikropočítače (řídí jeho činnost). Mikroprocesor je tvořen mnoha tisícemi tranzistorů. Jeho konkrétní činnost není určena zapojením, ale programem v paměti mikropočítače. Se svým okolím je spojen datovou, adresovou a řídící sběrnici.

**mili zkratka m**

předpona znamenající tisínu ms - milisekunda - tisícina sekundy

**modem (MODulator DEModulator)**

Zařízení umožňující komunikaci mezi počítači po telefonní lince. Požadovaná zpráva se převede na akustický signál, podobně jako při nahrávání programu na magnetofon.

**modify (modifai)** - změnit, upravit, modifikovat

**monitor**

Toto slovo má několik rozdílných významů. 1) displej s vakuovou elektronkou (podobný televizoru), ale s kvalitnějším obrazem). 2) základní program uložený v paměti ROM, který umožňuje komunikaci s uživatelem.

Obvykle zabezpečuje natažení operačního systému, který pak převeze řízení systému. 3) též debugger, program pro ladění a oživování programů ve strojovém kódu.

**mouse (maus)** - myš

Periferní zařízení, které umožňuje programu komunikovat s uživatelem. Má tvar malé krabičky (myši) do dlaně. Hlavní součásti myši je kulička, která se otáčí jak s myší pohybujeme po stole, nebo jiné podložce. Pohyb této kuličky se snímá a přenáší na pohyb kurzoru na obrazovce. Práce s myší je velice pohodlná a rychlá. Proto si získala značnou oblibu u profesionálních počítačů.

**multitasking (multitasking)**

Současný běh více úloh najednou. Používá se převážně u velkých počítačů.

**name (neim)** - jméno (programu, souboru)

**negace**

Změna významu (hodnoty) na opačnou. O negaci má smysl hovořit tam, kde jsou povoleny pouze dva rozdílné stavy. Negace signálu - změna hodnoty signálu na opačný (z H na L a naopak).

**network - síť, počítačová síť**

**number (nambr)** - číslo

**numerický** - číselný

**octal (oktal)** - osmičkový

**oktal**

Oktalová číselná soustava - osmičková soustava.

**open (oupn)** - otevřený

**output (autput)** - výstup (dat ze systému)

**overflow (ouvrflou)** - přeplnění,

**přetečení**

**overlay (ouvrlei)** - převrstvení, překrytí

Používá se ve smyslu překryvný segment - část programu, která se na vyhrazené místo nahrává až v případě potřeby z disku. Je tak možné na počítači s malou pamětí provozovat programy, které jsou mnohem delší, než je velikost paměti. V paměti je pouze tělo programu a potřebné části (moduly) se volají podle momentální potřeby.

**overwrite (ouvrwrajt)** - přepis (části paměti, dat na disku apod.)

**page (peidž)** - stránka

**paměť viz. memory**

**Pascal**

Strukturovaný programovací jazyk vhodný pro řešení většiny problémů. Jeho tvůrcem je profesor Nicolas Wirth z Eidgenössische Technische Hochschule v Zürichu. Tento jazyk napsal jako jazyk pro výuku strukturovaného programování. Pro své přednosti si získal značnou oblibu.

**password (pásword)** - heslo

**periferie**

Technické zařízení, které komunikuje s počítačem (tiskárna, myš, joystick, převodníky, magnetofon apod.). Počítač s periferii je obvykle propojen interfacem.

**pixel (pixel)**

Bod, nejmenší zobrazitelná jednotka na displeji, nebo rastru.

**plotter (plotr)** - souřadnicový zapisovač

**point (point)** - tečka

**pointer (pointr)** - ukazatel

**port - brána**

Port znamená latinsky přístav. Správně by mělo být porta - brána.

Ve výpočetní technice pod pojmem port - brána je myšlen fyzický obvod pro připojení periferie. Port je určen svojí adresou. Mikroprocesor Z80 umožňuje adresovat 65536 portů, na které je možno poslat jednobitovou hodnotu (číslo), nebo ji naopak přečíst. Didaktik 90 má periferní obvod 8255, který je v adresovém prostoru umístěn na portech 31, 63, 95, 127. Ovládat jej lze instrukcemi OUT (zápis na port) a IN (čtení z portu).

**printer (printr)** - tiskárna

**program**

Posloupnost příkazů odpovídajících syntaxi použitého jazyka, které řeší zadáný problém.

**programovací jazyk**

Soubor příkazů s definovanou syntaxí sloužící pro zápis programů. Např. ADA, assembler, C, BASIC, FORTRAN, Fort, Lisp, Logo, Pascal, PROLOG ...

**překladač**

Název pro program, který převede (přeloží) program do formy srozumitelné procesoru počítače. Podle způsobu práce je dělíme na dvě velké skupiny, komplikátory a interpretrety.

**prevodníky**

A/D - analogově/digitální. Zařízení měnič analogovou (spojitou) fyzikální veličinu (proud, napětí, tlak, rychlosť apod.) na veličinu digitální (číslicovou) pro zpracování na počítači. D/A - digitálně/analogový mění digitální veličinu (číslo z počítače) na analogovou. Prevodníky umožňují spojení počítače s okolním světem. Podle přesnosti převodu se hovoří o osmi, dvanácti, šestnácti a více bitových prevodnících.

**quit (kvit)** - opustit (program)

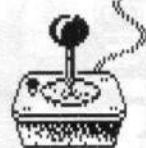
**QWERTY**

Označení anglické normy pro rozmištění kláves na klávesnici. Název pochází z prvních šesti kláves horní řady klávesnice. Německá norma má přeřazený klávesy Y a Z. Tato klávesnice se označuje jako QWERTZ.

**RAM (Random Access Memory)**

Paměť umožňující opakovatelný zápis a čtení informace během činnosti počítače. Nahrávají se do ní programy z vnějšího datového média (magnetofon, floppy disk apod.).

Pokračování v nasledujícím čísle



# SCOOBY AND SCRAPPY DOO

**HI TEC SOFTWARE,  
PAL DEVELOPMENTS 1991**

Stejně jako hra QUICK DRAW McGRAW, patří i tato k těm, na něž musela vydatatelská firma HI TEC zakoupit licenci od velké americké firmy HANNA BARBERA INC., kterou asi znáte jako vydavatele mnoha kreslených filmů. A právě kreslená a sympatická postavička dvou psů - SCOOBY DOO a SCRAPPY DOO vystupují mimo jiné v mnoha filmových seriálech firmy HANNA BARBERA.

SCOOBY AND SCRAPPY DOO potěší hlavně milovníky her typu "platform" - čili plošinových skákacích her, jejichž smyslem je vést hlavní postavu tak, aby se do cíle hry dostala skákáním po různě rozmištěných plošinách, výstupcích, kamených deskách, částech domů, střechách atd. Přitom samozřejmě musí sbírat důležité a životně nutné předměty, které ji doplňují energii, nebo zvyšují bodové skóre a samozřejmě při tom všem se musí pečlivě vyhýbat protivníkům a různým živočichům, kteří budou poletují ve vymezeném prostoru ve vzdachu, anebo se pohybují po zemi a po plošinách.

A přesně touto hrou je SCOOBY AND SCRAPPY DOO. Bude od vás vyžadovat přesné ovládání, odhad skoku, zničení protivníka v ten správný okamžik, kdy se k vám přiblíží "na dostrel" a umění vyhnout se ve skoku nastraženým pastem, dirám atd., nebo ve výskoku sebrat ze vzduchu zde rozmištěné prémie a důležité předměty a přitom ještě bezpečně dopadnout na to jediné správné místo.

Jaká je historka v pozadí této hry? SCOOBY DOO (větší ze psů) a SCRAPPY DOO (ten menší pes) se se svým pámem SHAGGYM vydati kdesi na procházku po městě GHOST TOWN (město duchů) a stalo se (jak už to bývá), že SCOOBY a SHAGGY byli kouzlem přeneseni a uvězněni v podzemní kobci dalekého hradu, patřícího nějakému černokněžníkovi, který s nimi měl nějaké nevyřízené účty. Samotnému malému SCRAPPYMU tedy nezbývá nic jiného, než se z města vydat na dalekou pout přes 4 LEVELY hry, aby nakonec našel a osvobodil svého pána SHAGGYHO a příteli psa SCOOBY DOO.

V 1 LEVELU začíná pout SCRAPPYHO ve městě, kde musí proskákat mezi domy a po různě rozmištěných plošinách ke konci LEVELU. Z nebezpečí, která tu na něho číhají, jmenujeme např. nebezpečné slimáky, masožravé rostlinky, žravé ryby, vysoko vyskakující z vody, smrtící lebky na vyvýšených místech atd. Cestou SCRAPPY sbírá pytlíky s penězi a potravinové prémie. Ovládání SCRAPPYHO je velmi dobré, můžete dokonce během pádu, nebo výskoku měnit směr jeho letu. Nepřetele likvidujte ranami SCRAPPYHO pěsti (lapy), která při delším stlačení získává větší sílu (viz ukazatel síly dole vpravo). Doporučuji FIRE uvolnit vždy v okamžiku, kdy je nepřítel kousek před vás.

2 LEVEL se odehrává v lese za městem a SCRAPPY se tu setká mimo jiné s pohyblivými plošinami, po nichž musí projet nebezpečná místa, bude muset velmi přesně přeskakovat propasti po vysokých kůlech a pafezech, setká se znova s lebkami, vodou a rybami, lesními duchy a se



zdánlivě neprůchodnými místy, odkud se nedostane ven, pokud nepřejde na to, jak vhodně použít své silné lapy. Může taky objevit (pokud se k nim dostane) místa s velkým množstvím peněz a prémí. Objeví taky pružinové trampolíny, které mu umožní přeskocit vysoké překážky.

3 LEVEL - SCRAPPY zdolal šťastně les a dorazil do hradu černokněžníka. Aby zdolal toto velmi nebezpečné místo, pohybuje se v tomto levelu SCRAPPY na jakémusi "létajícím skateboardu" a na hlavě má pro jistotu helmu. Správnými stisky tlačítka "nahoru" lze SCRAPPYHO udržet stále ve vzdachu a řídit opatrně jeho postup vpřed mezi doslova stovkami nástrah a překážek, které mu majitel hradu nastrážil v podobě žravých ryb, pochodujících upírů, mnoha pavouků, visících od stropu, masožravých rostlin, jedovatých krápníků a kapk, padajících ze stropu, nebezpečných mnichů a zdánlivě neprůchodných míst. Tento 4 LEVEL je opravdovou zkouškou pro mistry plošinových her a pokud to někdo projde bez POKE, smekám před ním hlučoce klobouk... Zde si opravdu "přijde na své"...

4 LEVEL je poslední a odehrává se v podzemí hradu. Pokud se zde dostanete, vyfeste jej sami a pokuste se objevit místo, kde je ukryt pes SCOOBY a jeho pán SHAGGY! Nebude to ale o nic moc lehčí, než předchozí hrůza v hradu. Podáří-li se vám to, čeká vás na konci malé překvapení!

Co na závěr - hra SCOOBY AND SCRAPPY DOO je kvalitní hrou z oblasti "platform games" a kdo chce zkusit své schopnosti v této oblasti her, ať si vyzkouší tohle. Mně se test podařil jen díky POKE (nemám ani tak času jako vy) a tahle hra je opravdu výzva pro ty nejlepší. Kdo pojde ve hře bez POKE LEVEL 3, může si gratuloval ke složení mistrovské zkoušky. Pak vám nebude ani vadit, že hra je vlastně na své hlavní akční ploše jen dvoubarevná. Zato je hezky zpracován barevný panel s důležitými údaji o stavu hry v dolní části obrazovky. Grafika je jinak docela kvalitní a pro svůj účel dostačující. Během pohybu se celá obrazovka posouvá plynule zprava doleva a z technického hlediska tu nejsou viditelně nějaké nedostatky, které by stály za řeč. Zvuky pro AY-3-8912 ve verzii pro 48 kB nebyly žádné. Takže odvážným přejí mnoho zdaru - a do toho!

Petr

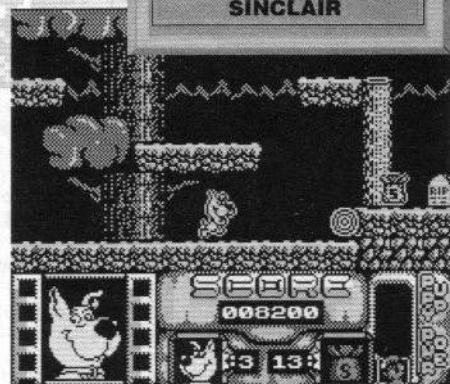
## SCOOBY AND SCRAPPY DOO

**HI TEC SOFTWARE**

**DIDAKTIK**



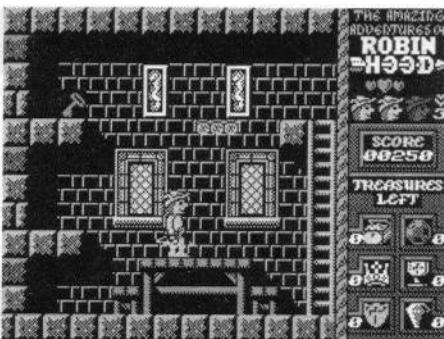
**SINCLAIR**





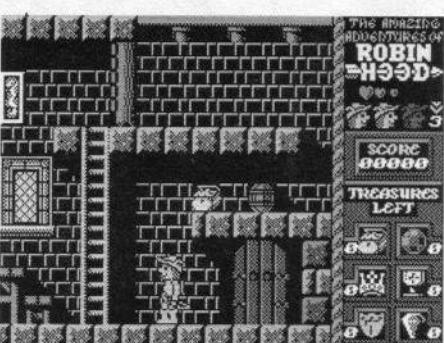
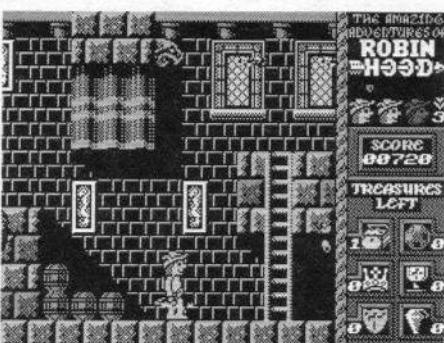
# NOVINKY FIRMY CODE MASTERS!

Nedávno se naši redakci v Ostravě podařilo zapůjčit několik originálních programů s novinkami, které vydala firma CODE MASTERS a byly dány do prodeje v 1992, nebo 1993. Prvním byl soubor programů pod názvem "SUPERSTAR SEYMOUR". Ve velké krásné barevné krabici se nacházely kazety s programy SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD a SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, které jsme si už popisovali a pak zcela nové programy WILD WEST SEYMOUR, STUNTMAN SEYMOUR, SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP a navíc krásný velký barevný plakát. Další krabice pak přinesla překvapení - čerstvou novinku ve verzi pro Spectrum - ROBIN HOOD: LEGEND QUEST. No a nakonec jsme získali ještě dva novější a rovněž velmi zajímavé programy téže firmy - MURRAY MOUSE SUPER COP a GRELL AND FALLA. O všech těchto programech vám v dalších číslech připravíme podrobnější zprávy a zatím si alespoň prohlédněte několik obrazovek z uvedených her.



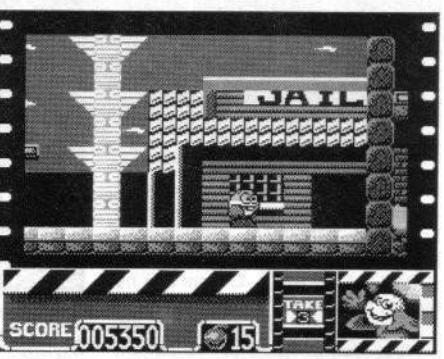
## ROBIN HOOD: LEGEND QUEST

Graficky velmi hezký zpracovaná hra - rozsáhlé bludiště v hradu a jeho podzemí, kde musí Robin najít krásnou Marion. Vyzbrojen svým lukem a šípy, musí se utkat s mnoha nástrahami v hradu... Rozsáhlé bludiště s mnoha plošinami a žebříky, ukrytými zbrojnoši atd. Hezká barevná grafika a obrazovka posouvající se do boků...



## STUNTMAN SEYMOUR

A tohle je další nová akční hra se SEYMOUREM v hlavní roli. Je to typická "platform game" - plošinová hra s grafikou ve stylu filmového westernu, kde se setkáte s šerify, pistoličky i indiány a typickými westernovými stavbami...



## WILD WEST SEYMOUR

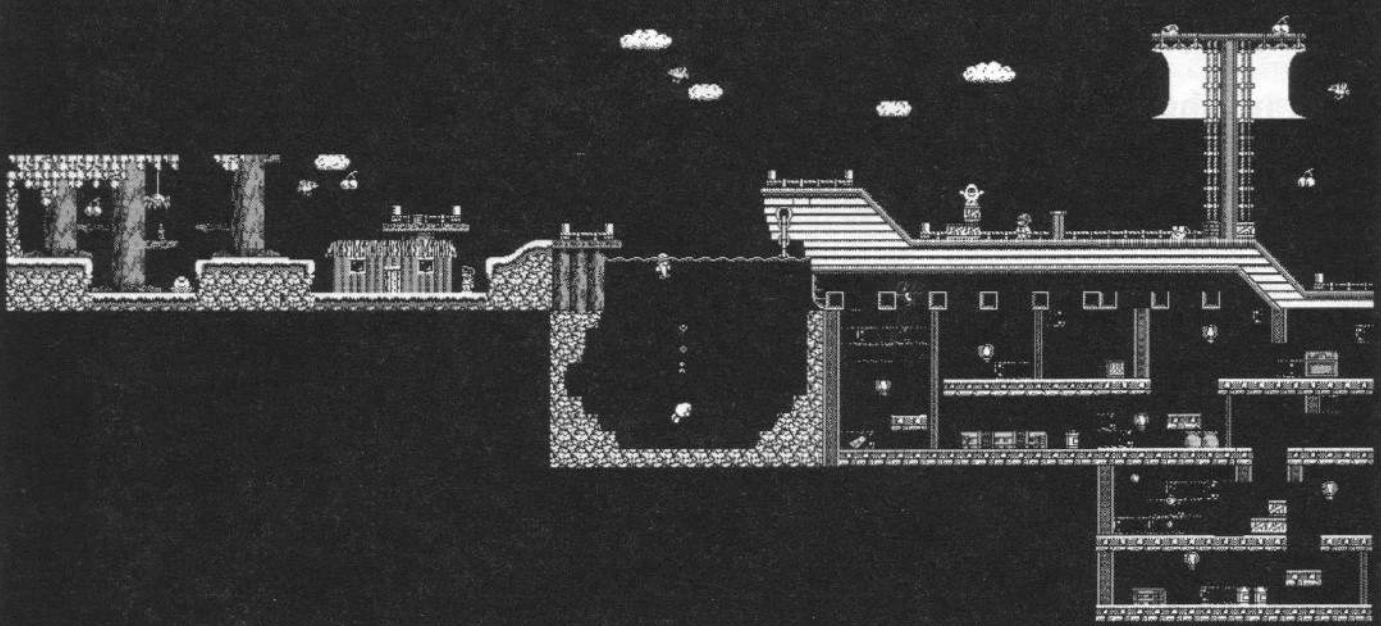
Po akční hře SERGEANT SEYMOUR je toto opět typická adventura, v níž se náš hrdina ocítá na americkém divokém západě. Hra, kterou pro CODE MASTERS programovali opět BIG RED, má 4 různé části, ke kterým je přístup přes systém vstupních hesel a vyznačuje se velmi zajímavým dějem a hezkou barevnou grafikou...

## GRELL AND FALLA

Na první pohled vás zaujme na téhle další novince (opět dílo programátorů z BIG RED) krásná barevná grafika a dvě postavy, které zde hráč může pomocí přepínání ovládat. Vousatý skřítek GRELL a křehká létající víla FALLA zde spolupracují, aby spolu oživili krajinu a vytvořili krásnou zahradu. FALLA zůrodnuje mrtvou půdu kouzelným prachem a GRELL pak saží tulipány. Ovšem... jako vždy je zde pár háčků a nástrah, které jim jejich práci znesnadní...

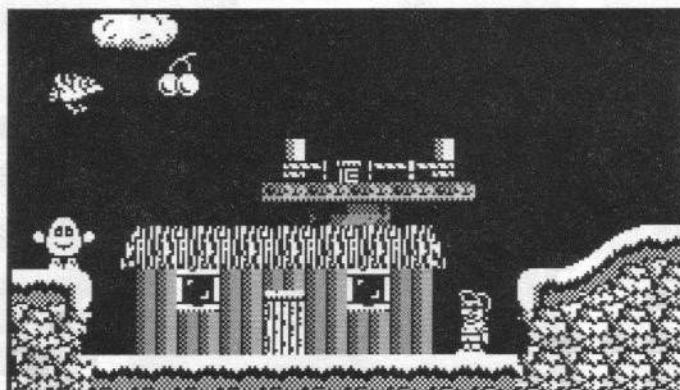


# CRYSTAL KINGDOM DIZZY - LEVEL 2



Naposledy jsme opustili DIZZYHO hned poté, co úspěšně vyřešili místní problém s nefungující elektrárnou a dědovi GRAND DIZZYMU, který už dlouho byl celý nervózní, donesl noviny a opravené brýle. Ovšem to, co mu pak děda sdělil, DIZZYHO vůbec nepotěšilo. Zpráva v novinách dědovi připomněla starou legendu, která se nyní začala naplňovat a jedině statečný DIZZY může zachránit vajíčkové království od blížící se zkázy. A tak se opět vydal na dlouhou cestu, hledat Křišťálové království (CRYSTAL KINGDOM), ležící někde na Křišťálovém ostrově (CRYSTAL ISLAND). Ovšem kde ho hledat, to se už DIZZY nedozvěděl...

Po nějakém čase DIZZY dorazil na kraj lesa a kromě (1) na stromě našel pod ním sedící malou DOZY, která se však jen šklebila a na pozdrav neodpovídala... Zato si

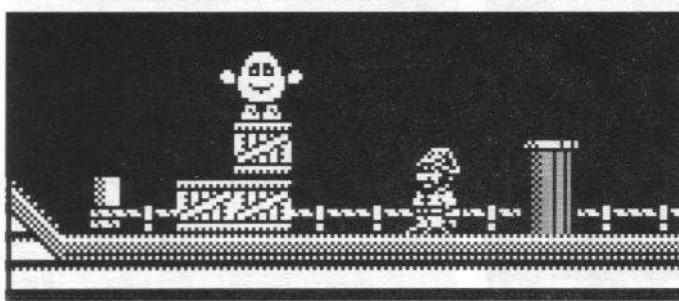


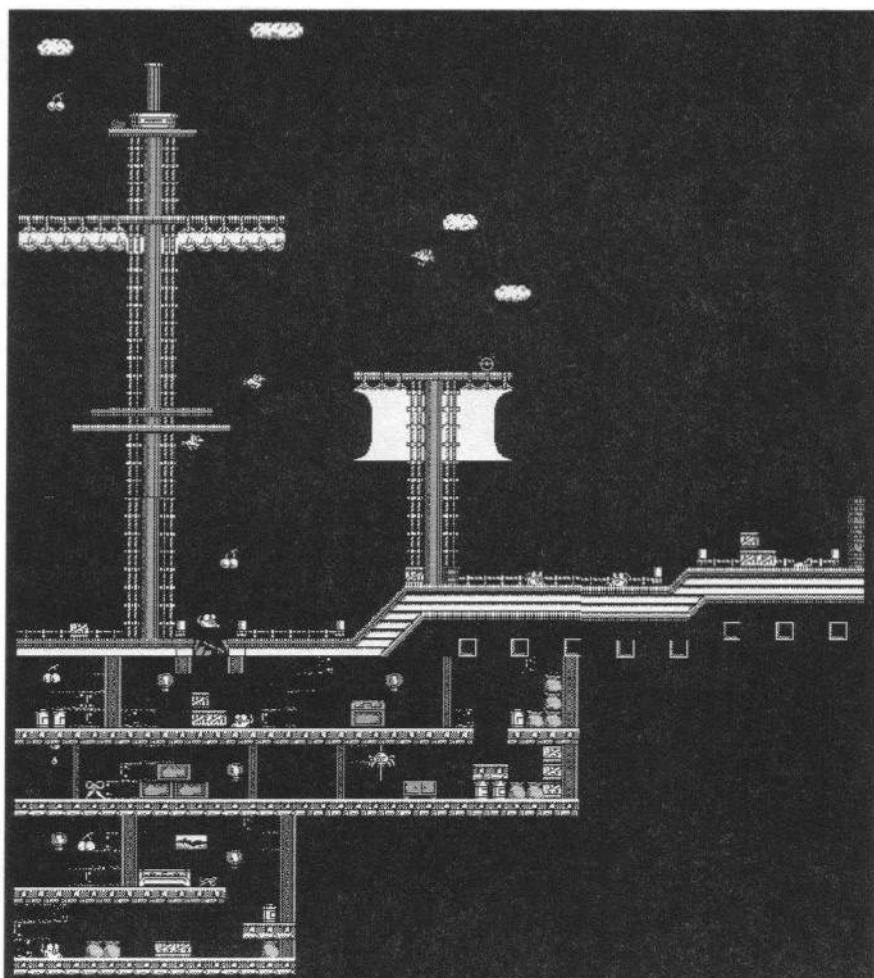
DIZZY dobře popovídal s majitelem místního obchodu se surfingovými potřebami, FREDDYM. "AHOJ DIZZY, CO TI MOHU PRODAT?" "DÍKY, NIC", odpověděl DIZZY, ale

přesto si od něj odnesl (2), snad se bude hodit. Po chvíli dorazil k přistavnímu molu, u něhož nedaleko právě kotvil velký trojstěžník kapitána BLACKHEARTA. DIZZYHO hned napadlo, že by se lodí mohl přiblížit k cíli své cesty, i když slyšel, že je to pirátská loď. To nevadí, hlavní ale je, jak se dostat na lod? Když ale uviděl ve vodě sympatického delfína, hned mu to bylo jasné. Použije přece (2) a je to! A taky že to pomohlo a po chvíli stál DIZZY na palubě trojstěžníku a zdravil se s jeho kapitánem. "AHOJ KAPITÁNE BLACKHEARTE!" "AHOJ DIZZY. NEPOMOHL BYS STARÉMU MOŘSKÉMU VLKU PŘIPRAVIT LOD

K VYPLUTÍ?" "UDĚLÁM, CO BUDU MOCT", odpovídá DIZZY a hned se pouští do prohlídky lodi. Tady je ale neporádek, říkal si v duchu, když postupně objevil spoustu předmětů, pořázených po lodi. Ale budou mu k něčemu dobré? To se uvidí!

Nejdříve vzl kormidelní kolo (3), které našel na takovém místě, že tomu ani nevěřil. Ale kde ho upevnit? DIZZY dlouho hledal správné místo a když si myslí, že ho má a pověsil tam kormidelní kolo, dozvěděl se jen, že: "ZAVĚSIL KI KOLO NA MÍSTO A ODEŠEL. KOLO ODPADLO NA PODLAHU." No jo, asi to bude třeba něčím připevnit, ale čím? Našel několik včel, které by pomohly - (1) v lese a (4) a (5) na stěžních lodí, jenže co je správné? Chvíli uvažoval a nakonec použil tu pravou věc a kormidelní kolo drželo, jako přibité. DIZZY se běžel hned pochlubit kapitánovi, ale ten ho vůbec nepochválil... Žeby na lodi toho chybělo více? A opravdu, po čase zjistil, že do lodi v podpalubí dokonce zatéká a prosakuje tu nebezpečně voda! To by mohlo ohrozit jeho cestu a tak rychle hledí dálé. Objevil i kus desky (6) a rychle s ní běžel k díře. Když ale přiložil desku na ono místo, dozvěděl se: "THE PLANK IS TOO BIG" (deska je moc velká), takže co ted? Ale opět si vzpomněl, že na jistém místě leží (7) a po malé úpravě bude deska akorát. Ale, ale, když



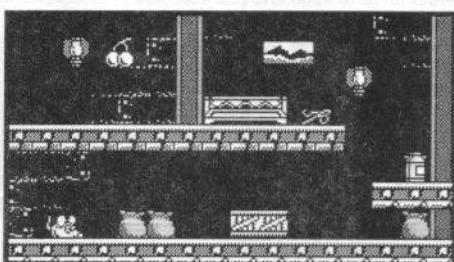
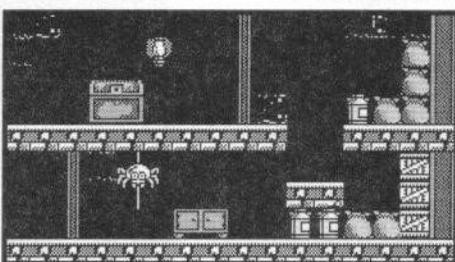
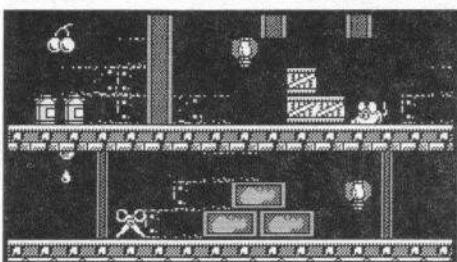


ve vanoucím větru. Jaké však bylo jeho zklamání, když ani to s kapitánem BLACKHEARTEM nehnulo! Jaká je to spravedlnost, vždyť už opravil tolik věcí, lod' může vyplovout a kapitán nefekne stále nic nového...

DIZZY celý zničený usilovně přemýšlil, na co zapomněl. Nakonec nabyl jistoty, že není jiné možnosti, než zajít na ..... a pak se uvidí, je-li jeho domněnka správná! A opravdu, když se vrácel zpět, byl nesmírně šťasten, protože nyní měl u sebe něco, co nesmí na žádné správné pirátské lodi chybět! Nevíte, co to může být? No přece černá pirátská vlajka s lebkou a zkříženými kostmi. Když pak DIZZY jako starý mořský vlk šplhal nahoru, aby vlajku zavěsil na její správné místo, tušil, že nyní již BLACKHEART musí promluvit. Nemýlil se - jen co se přiblížil ke kapitánovi, viděl jeho široký úsměv a tak DIZZY říká: "OPRAVIL JSEM VAŠI LOĎ, KAPITÁNE. CO NA TO ŘÍKÁTE?" "TO JE PERFEKTNÍ, ZASLOUŽÍS SI MEDAILI. TADY SI VEZMI TENTO SPECIÁLNÍ ODZNAK." "DÍKY KAPITÁNE, ALE CO BUDEME DĚLAT TEĎ?" "VÍŠ, KDE JE CRYSTAL ISLAND?" "NE, TO NEVÍM", přiznává zničeně DIZZY a uvědomuje si, že se ještě musí něco stát, aby mohli vyplovout...

V duchu vypočítává, co všechno udělal a ... No samozřejmě! Zbývá to jediné místo, kde nyní musí zajít! A nemýlil se. Po nějakém čase se DIZZY s úsměvem vrací ke kapitánovi. Má nyní u sebe nejen mapu, podle níž určitě doplují ke CRYSTAL ISLANDU, ale dokonce i dalekohled. "VÝBORNE! NAŠEL JSI MAPU. TAK TEĎ BĚŽ A DOBŘE SE DÍVEJ!", říká DIZZYMU kapitán a sleduje jej, jak s ním běží na to jediné správné místo, aby se tam usadil...

Vážení čtenáři, doufám, že snadno přijdete na to, kam DIZZY odešel, i na to, kde objevil potřebnou mapu a dalekohled. Druhá část hry CRYSTAL KINGDOM DIZZY je tedy u konce a po jejím správném vyřešení už znáte i heslo do části třetí, které se budeme věnovat zase příště. Tato část nám nabídla dalších 25 obrázků se zcela jinou grafikou a taky potvrdila, že zatím hra není obzvlášť těžká a že si s ní dá radu i ten, kdo nečetl tohle číslo FIFA. Tak nashle příště v třetí části!

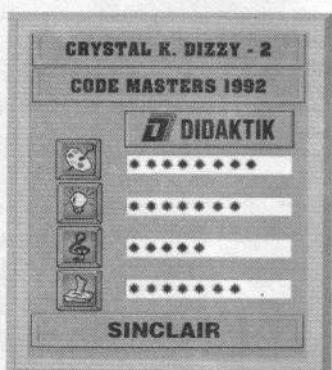
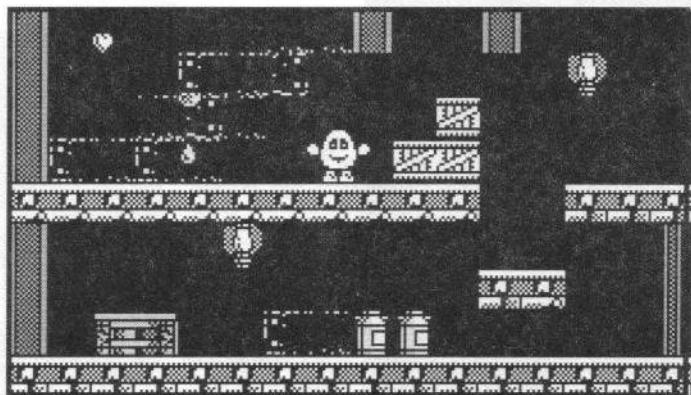


opět doběhl do podpalubí a přiložil desku, dozvěděl se: "YOU CUT PLANK TO THE CORRECT SIZE AND PLACE IT OVER THE LEAK. THE PLANK FALLS TO THE FLOOR." Prostě, má už desku správné velikosti, ale nedrží a spadla. Že by pomohlo to, co zkoušel s kormidelníkem? Ale co zvolit? Trochu popřemýšlel a poexperimentoval a nakonec desku přečezení úspěšně upevníl a dostal potěšující zprávu. Zatékání přestalo!

No sláva, říká si DIZZY a celý udýchany stanul před kapitánem BLACKHEARTEM, očekávaje pochvalu. Uslyšel však jenom známé řeči o pomoci, jako když poprvé vstoupil na lod'. Kruci, copak ještě chybí, říká si DIZZY a hledí z paluby na vysoké stěžně lodi... No jasné, vždyť hlavní plachta na nejvyšším stěžni není rozvinutá! DIZZY se hned pilně pustí do práce a protože už

Takhle přece nemohou vyplovout! A DIZZY opět začal šmejdit po lodi a nakonec přečezen objevil (9) a (10), s nimiž pak opět vyšplhal do plachtoví. Provedl zručně opravu plachty a s pýchou hleděl na to, jak se napnula

věděl, že použije (8), vyšplhal hbitě na stěžeň a provedl, co třeba. Veliká plachta se s hlasitým plesknutím rozvinula a... No to je nadělení, zanaříkal opět DIZZY, když pohlédl na plachtu; v níž byla díra, jako hrom.





# DRACONUS

ZEPPELIN GAMES

Tato starší hra pochází z dílny dnes již dobře známé firmy ZEPPELIN. DRACONUS byl jednou z prvních her této začínající firmy a povídá se přímo ukázkově. Ještě dodnes je mnoho "nových her", které jí nesahají ani po kotníky, jak se říká. Pokud patříte k těm mladším a méně pamatujičím majitelům Specter či Didaktiků a DRACONA neznáte, pokusím se vás s ním dnes blíže seznámit.

Děj hry se odehrává na jakési neodfinované vzdálené planetě, kde hlavní postavou je něco jako "člověk drako-ryba". Drak proto, že má schopnost chránit plamenů ohň a po spiněně určitých podmínek se může dokonce měnit ve zvláštní rybu a zpět. Jako člověk pak chodí ve vzpřímené poloze a svými pěstmi dovede zadávat údery. Hra DRACONUS se odehrává v rozsáhlém labyrintu (bludišti) o velikosti mnoha desítek obrazovek, z nichž některé jsou vyplňené vodními kanály, nebo zcela vodou. Pouze vodní cestou se může DRACONUS



dostat do druhé části labyrintu a zde najít místo úkrytu obrovské obledy, hezky vyobrazené. Tu však může zničit až poté, co přijde na to, jaké prostředky k tomu musí použít.

Ale začněme popořádku. Po nahrání hry si nadefinujte ovládání a můžete po stisku SPACE začít. Pokud však chvíli počkáte, ukáží se postupně dvě obrazovky, na nichž jsou vyobrazeny důležité předměty ze hry - hlavně si zapamatujte vzhled desek (plošin) RECORD SLAB a MORPH SLAB. Ta první slouží k záznamu polohy DRACONA při

postupu ve hře. Pokud na ni vždy vstoupí, když ji objeví, tak po ztrátě života nebude začítat na místě startu hry, což je dost nemilé, ale objeví se v místě posledního RECORD SLABU! Na RECORD SLABU stojí DRACONUS i při startu hry! Plošina MORPH SLAB je rovněž velmi důležitá, protože pouze u ní se DRACONUS může změnit do rybi podoby a zase zpět do člověčí (nebo dračí?). Další předváděcí obrazovka pak ukáže pomocné předměty ve hře, které lze sbírat a nebezpečné bodliny, které DRACONA usmrť. Sebrat lze EXTRA FLAME (plameny navíc), které se vždy hodí a EXTRA ENERGY (doplňení ztracené energie). Nakonec jsou to 4 druhy hvězdic, které musíte najít, abyste ve finálovém souboji zničili obledu na konci hry.

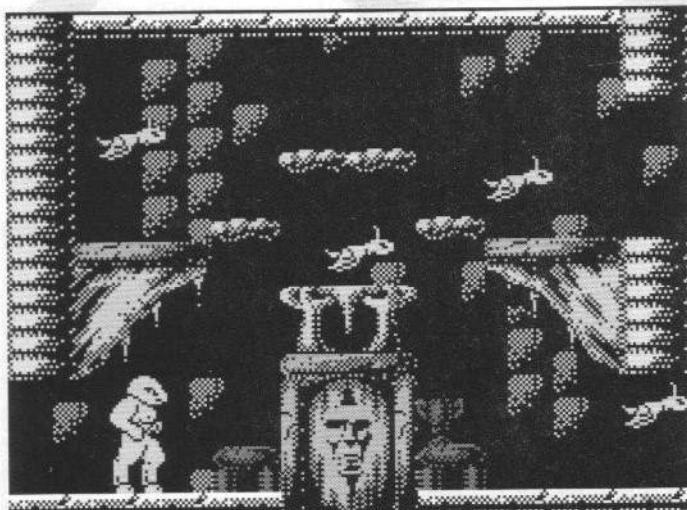
Zásobu plamenů můžete během hry sledovat na horní části obrazovky vpravo (počet šlehnutí plameny), vedle je počet životů a na pravé boční straně obrazovky jsou ukazatele energie. Její stav je zobrazen dvěma indikátory ve tvaru S a ten horní je pro člověčí podobu DRACONA, dolní pak pro podobu rybí. V prostoru mezi oběma indikátory se pak budou zobrazovat další čtyři důležité předměty v této hře, samozřejmě pokud je najdete.

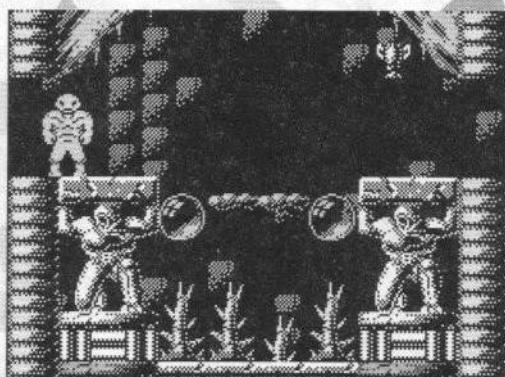
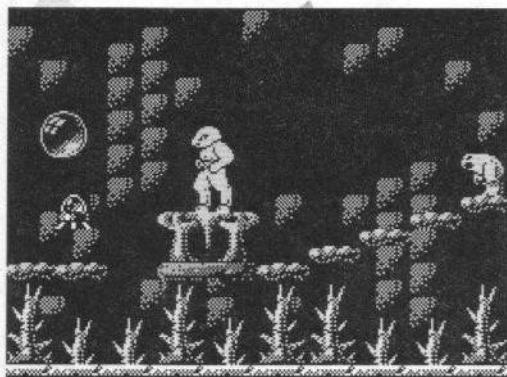
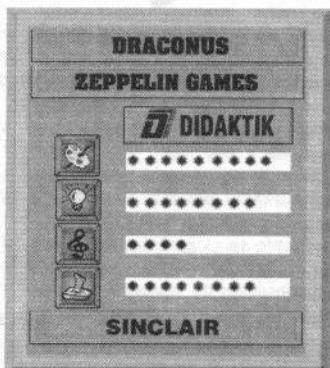
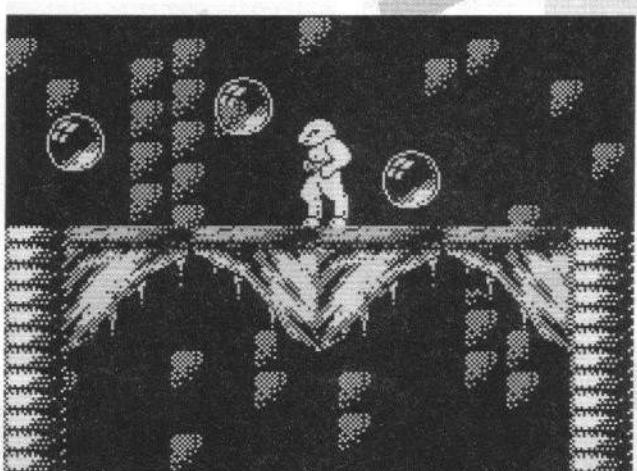
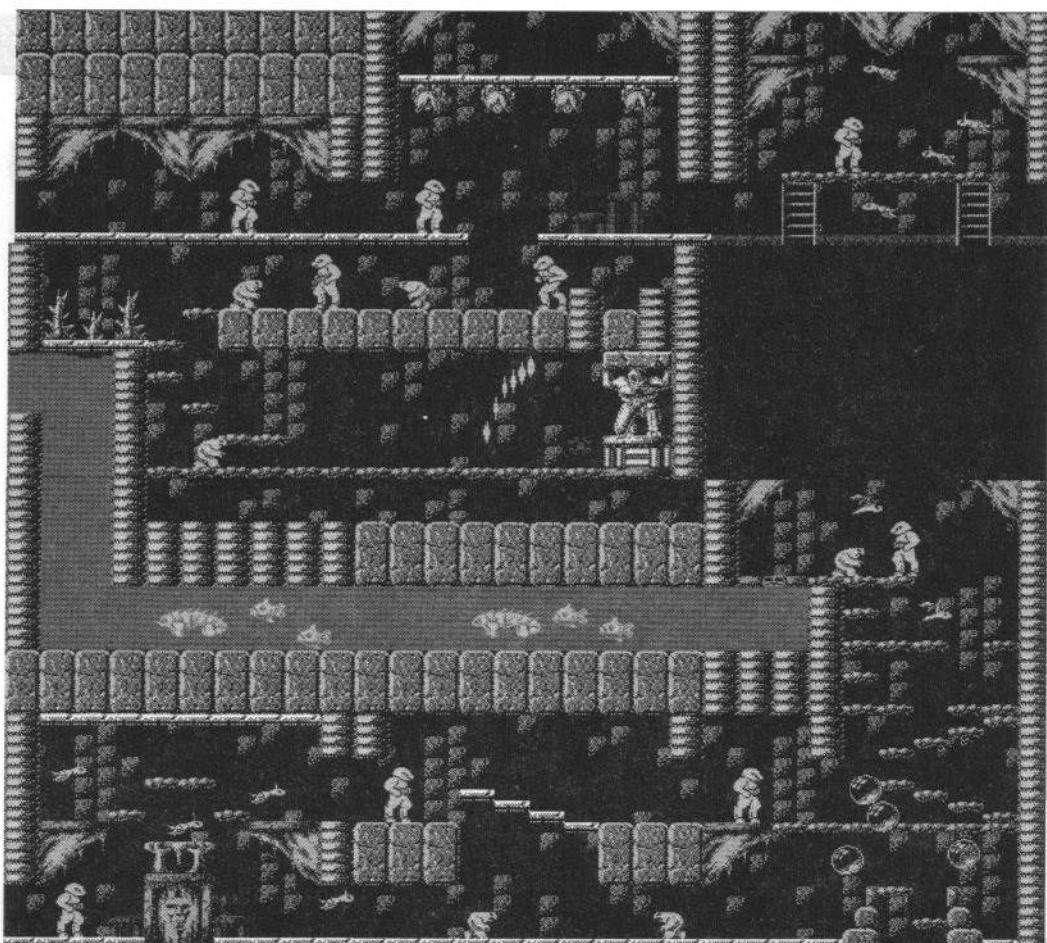
DRACONUS může plameny chránit po jednotlivých šlehnutích ohň

stiskem tlačitek FIRE + dolů (nahoru), úderem tlapou FIRE + vpravo (vlevo).

Během hry bude asi třeba si buď kreslit mapku (hra je v horní části 12 obrazovek široká, celkově na šířku 20), nebo použít mapku z FIFA č.13, kde byla bez označení otíštěna na straně 36. Ale věnujme se několika praktickým radám pro hráče. Po startu hry se vydejte směrem vpravo a hned objevíte EXTRA FLAME (nahoře). Skočíte-li naopak po startu dolů doleva, najdete o pár obrazovek níže EXTRA ENERGY. Pokud se odsud vydáte doprava a skočíte do otvoru v podlaze, v pádu seberete další EXTRA FLAME (zásoba se bude opravdu hodit) a na konec po dopadu dolů seberete jeden ze 4 velmi důležitých předmětů - ŠTÍT, který bude v budoucnu DRACONA chránit před smrtí při pádu do hlubin. Pro úspěšné sebrání ŠTÍTU však musíte padat podél té správné stěny (které?), jinak jej neseberete!

Druhým z těchto velmi důležitých předmětů, bez nichž se hra vlastně ani nedá úspěšně dokončit je tak zvaný MORPH HELIX, který musíte u sebe DRACONUS mit, pokud se chcete změnit do rybí podoby. MORPH HELIX najdete od startu směrem doprava a dolů do otvoru. Hledejte pak u nohou velké sochy. Co se týče míst, kde se lze proměnit do rybí podoby, musíte nalézt polohu desky MORPH SLAB. Ta první je na levé





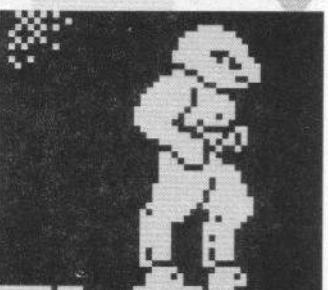
straně prve části labyrintu - hledejte sami! K dalším dvěma plošinám v prve části labyrintu se DRACONUS dostane z pravé dolní strany labyrintu. Pokud naleznete MORPH SLAB a máte i MORPH HELIX, postavte se vlevo od děsky a stlačte směr dolů. DRACONUS se překulí a přemění se do velmi zajímavé ryb podoby. Nazpět do člověčí se dostane tak, že připlujete pod MORPH SLAB a stlačte směr nahoru.

Pokud budete ve vodě, dobré ji prozkoumejte a hledejte hlavně vstup do druhé části labyrintu vlevo a pak i vstup do dolní části prvého labyrintu. Od místa, kde vkročíte do druhé části labyrintu se vydejte pár obrazovek doleva - najdete tam důležitý RECORD SLAB, na který musíte vstoupit! Pak se vrátíte doprava a po velkých kamenných kvádrech vyskákejte nahoru. Někde tady musíte vypátrat třetí důležitý předmět - DRAČÍ OKO, pomocí něhož pak lze jedině uvidět tajný průchod ve staré části labyrintu za vodou! Právě v prostorách, které se vám takto otevřou pak někde najdete poslední čtvrtý předmět MAGICOU HŮL, která vám zase jedině umožní posbírat důležité hvězdice (sloužící ke zničení netvora).

Během celé hry se samozřejmě DRACONUS musí také vypořádat s mnoha nepřáteli - ať už to jsou velké bublinové objekty, letící ryby, nebo malí příkrčení tvorové, pocházející po některých místnostech, nebo obří květiny, vrhající jedovatý pyl, nebo záhadné kosočtvercové pohyblivé objekty, které v některých místech takticky vyčkávají a pokud se DRACONUS dlouho rozhlíží, vrhnou se najednou na něj a odeberou mu život. Nepříjemnosti však je daleko více a sami se s nimi brzy seznámité.

Jak tedy zhodnotit tuto hru? Jistě jste si už všimli, že asi bude docela zajímavá a poněkud odlišná od tradičně pojatých her typu bludiště. Co na první pohled upoutá, je krásná barevná grafika. Postava DRACONA je veliká, dobré animovaná, včetně dokonale animované sekvence plamenů. I ostatní objekty ve hře jsou rovněž větších rozměrů a detailně kreslené (např. členité kamenné kvádry). Nějaké viditelně podstatnější nedostatky jsem vlastně nenašel a hra by měla uspokojit každého, kdo tento druh her má rád. Co se týče zvuku, v testované 48K verzi je pouze celkově dostačující BEEP zvuk, bez podpory obvodu AY-3-8912.

Petr





## EDD THE DUCK

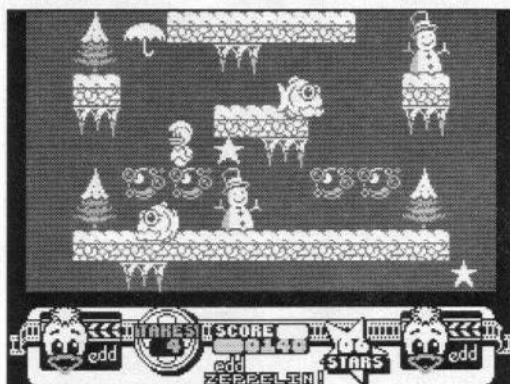
**ZEPPELIN/IMPULZE  
1990**

Kačer EDD (EDD THE DUCK) je známou postavičkou anglické televize v jednom z pořadů stanice BBC pro mládež. Nakonec se stal populárním do té míry, že vznikla počítačová hra, jejíž hlavní postavou je právě kačer EDD. EDD THE DUCK velmi připomíná známou hru RAINBOW ISLANDS a pokud jste ji rádi hrávali, jistě si zahrajete i tuto. Jde tedy opět o typickou "platform game" - mírumilovnou plošinovou hru, tedy žádnou střílečku, ani boj s příšerami v podzemí. Po nahrání se seznámíte se jmény autorů, vyberete si některé z ovládání a pak se vypíše text:

**EDD THE DUCK  
(SUPERSTAR) - SCENE 1**

A pak už se objeví spodní část hrací plochy prvního levelu. Kačer EDD má svůj typický účes s "hřebenem" na hlavě a stojí na jednom z 5-ti malých ostrůvků, obklopených vodou. V prostoru nad ním jsou umístěny plošiny, pokryté sněhem a kolem nich, nebo na nich se pohybují EDDYHO protivníci - například velký čmelák, medvídek, vánocní ryba či obrovská ruka, nebo deštník. A mezi tím vším jsou v prostoru rozmištěny otácející se hvězdičky, kterých je vždy v každém levelu 20 a které musí kačer EDD opatrnými skoky po plošinách všechny sesbírat.

Jeho jedinou obranou a zároveň zbraní, není žádný laser, ale magické sněhové koule, které může házet v libovolném množství po svých protivnících. Ti zůstanou po zásahu koulí vždy na chvíli znehybněti.



jakoby zmrazení, nezmizí však z hrací plochy! EDD musí tohoto jejich chvílkového zmrazení využít a doskákat vzhodně na další plošinu a do míst, kde může sebrat hvězdičku. Musí však být velmi opatrný, protože v okamžiku, kdy přestanou magické koule působit, zasažení protivníci se opět dají do pohybu a mohou být pro kačera EDDYHO po doteku životu nebezpeční!

Při postupu kačera po plošinách směrem nahoru se obrazovka plynule posouvá a ukazují se nové, dosud ukryté části hrací plochy. Pohyb kačera při výskoku není zrovna moc rychlý a během jeho skoku nahoru, nebo dolů, můžete ještě ovlivňovat jeho směr, což je někdy přímo nutné, protože k některým hvězdičkám se jinak, než manévrováním během pádu, nebo skoku, nedostanete! Někdy je taky třeba odrazit se přímo z určité plošiny a navíc z jejího okraje, jinak k hvězdičce nikdy nedoskočíte! Tato hra, stejně jako mnoho jiných, vyžaduje pečlivý nácvik, trpělivost a přemýšlení, jak se ke každé hvězdičce dostat, protože budete-li je sbírat a skádat jen tak, velmi brzy vyčerpáte své 4 životy (TAKE 1 - 4) a hru rychle se zkálamáním ukončíte. Počet hvězdiček, které vám ještě zbývá sebrat zjistíte, podíváte-li se na

dolní část obrazovky, kde v pravé polovině je kresba velké hvězdy a text např. 19 STARS (zbývá sebrat 19 hvězd). Vlevo pak je v kruhu nápis TAKES 2, což označuje vás druhý pokus ve hře ze čtyř.

V prvním levelu kačer EDD postupuje stále nahoru a zimní krajina se postupně mění, stejně tak jako tvary plošin, nebo předmětu, na něž jde skočit. Zasněžené plošiny spodních částí levelu se mění a objevují se i sněhuláci, sněhem pokryté vánoční stromky, větrné oblačky a vánoční ryby. Poslední hvězdička je samozřejmě až zcela u vrcholu levelu. Ve chvíli, kdy jí seberete, se objeví veršovaný text a poté začíná LEVEL 2 (SCENE 2), který má samozřejmě opět poněkud jinou zimní krajinu, jinak tvarovanou a rozložené plošiny, avšak opět 20 hvězdiček, které musí EDD s vaší pomocí všechny posbírat. A tak to jde dál až do konce...

Závěrem lze o této hře říci, že se vcelku vydařila a máte-li tento druh her rádi, zkuste si ji! Jsou zde sice i určité nedostatky, např. neškodil by poněkud rychlejší pohyb kačera po hrací ploše, ale není to zas tak hrozné. Celkově hra nedosahuje kvalit výtečné RAINBOW ISLANDS, není taky zrovna moc snadná, ale po

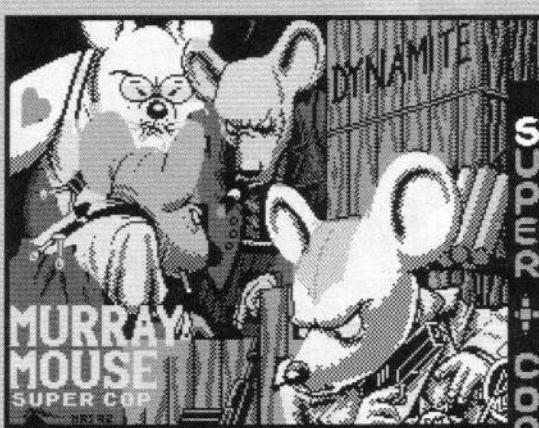
náležitém tréninku a seznámení se s nástrahami se dá docela dobře hrát. Nakonec ještě jedna připomínka - po stisku tlačítka C během hry se objeví text, který vám sdělí, že novým stiskem C zapojíte barvy a stiskem M monochromatický (dvoubarevný) provoz. Nezdá se mi však, že by se hra nemohla hrát stále v mnohobarevném režimu - barvy jsou voleny dobré a nejsou s nimi vcelku žádné problémy. Zvuky pro AY-3-8912 ve hře v testované verzi 48 kB nebyly bohužel opět žádné.

Petr

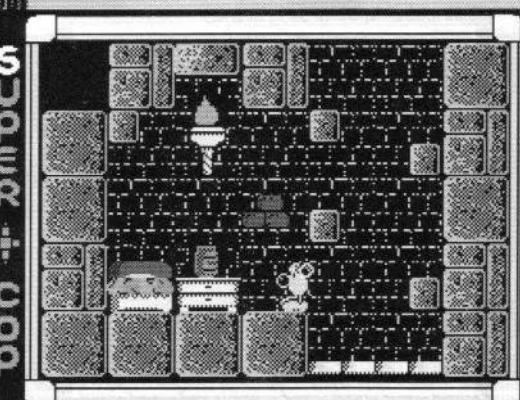
<b>EDD THE DUCK</b>	
<b>ZEPPELIN 1990</b>	
<b>DIDAKTIK</b>	*****
	*****
	****
	***
	*****
<b>SINCLAIR</b>	

## MURRAY MOUSE SUPER COP

Sympatická myška komiksového vzhledu s velkým čumákem a ještě většími nohami, je hlavní postavou téhle hry. Pohybuje se po ploše velkého podzemního komplexu chodeb a starých kamenných kanálů a sbírá a používá nalezené předměty, aby se dostala o kus dál a vyřešila svůj velký detektivní úkol...



## NOVINKY FIRMY CODE MASTERS!





# LOP EARS

**PLAYERS 1991**

Mnoho z vás asi zná firmu PLAYERS, která sice již v minulých letech vydala dost různých her, avšak většinou dost nevárné kvality - většině z nás zůstane v paměti akorát dobrá série her JOE BLADE 1, 2 a 3, které se docela vydařily. Poslední dobou se mi dostala do rukou nová hra od firmy PLAYERS, nazvaná LOP EARS, v níž hráje hlavní roli zajíc (?). Je to sice méně obvyklé, ale v počítačových hrách jsme přece jen zvyklí na ledacos, že... Horší bylo to, že jsem se o této hře nemohl nikde nic dozvědět. Na první pohled hra vypadala dost zajímavě, hezké barvy i grafika a po stisku FIRE se dokonce objevilo malé menu, z něhož se dalo tušit, že jde o nějakou adventuru ve stylu DIZZY her, v níž lze sbírat a používat různé předměty. Nezbylo tedy, než provést dlouhé bádání a hrani, které nakonec vedlo k úspěšnému dokončení celé hry a tak vám zde mohu popsat jeho výsledek...

LOP EARS je opravdu adventurou obdobnou hrám typu DIZZY. Hráč zde může sbírat a na správných místech pak používat různé předměty a takto postupovat dále ve hře. Co je tedy cílem hry? Nás hrdina - bezjemenný zajíc se po dlouhé honičce se smečkou místních psů (viz titulní obrázek) poněkud zaběhl a když se pak rozhodl vrátit zpět do svého doupěte, zjistil, že vlastně nemůže najít cestu zpátky. Cílem vašeho snažení tedy bude najít cestu do jeho rodného doupěte, kde jej očekává celá zaječí rodinka a během této cesty mu pomoci vyřešit vzniklé problémy a nepříjemné situace. Akce se odehrává na několika desítkách obrazovek, nad zemí i v podzemních tunelech s mnoha východy.

Hra začíná v jakési malé noře, kde se zajíc naposledy ukryl. Když tedy zajíce vyvedete na povrch na louku, seznámit se hned se dvěma nedostaty této hry. Pro pohyb vlevo - vpravo se používá běžný způsob ovládání, chcete-li ale se zajícem jit do kopečka, zastaví se, protože pro lezení nahoru musíte použít směr "dolů". Dále je zvláštní i to, že při použití směru "dolů" zajíc svižně

poskakuje i po rovině a to dokonce rychleji, než při vlastním lezení vlevo-vpravo. Proto je v další hře praktičtější tento poskakovací pohyb vpřed, protože normálně leze kupfedu pomalý jako slimák. Druhou vadou na kráse je to, že při pohybu z kopečka dolů se zajíc pohybuje schodovitým způsobem a ještě spíš více ve vzduchu, než po šikmém povrchu. Tím však vlastně výčet závad končí a pokud si na ně časem zvyknete, nebudu vám ve vlastní hře ani moc vadit...

Během vlastní hry si všimněte vlevo nad obrazovkou dvou malých okénk, které symbolizují dvě zaječí tlapky (PAWS). V těchto okénkách se budou objevovat sebrané předměty. Mezi nimi pak je čas hry a bodové skóre. Zcela vpravo nahoře je typicky "zaječí" ukazatel jeho energie, protože se skládá z dlouhé řady mrkví, které po styku s nepřáteli postupně ubývají. Připomenu ještě, že ve hře je místo, kde tato mrkev roste a lze si doplnit ztracenou energii! Nyní si ještě řekneme něco o používání menu, které se objeví po stisku FIRE:

**SELECT OPTION** - Provedte výběr  
**RESUME GAME** - Návrat zpět do vlastní hry  
**TAKE OBJECT** - Sebrání předmětu, na němž zajíček stojí  
**DROP OBJECT** - Položení předmětu, který má zajíček u sebe  
**USE OBJECTS** - Použití předmětu k nějaké činnosti  
**MIX OBJECTS** - Vzájemné použití dvou předmětů na sobě  
**EXAM OBJECT** - Prozkoumání předmětů  
**QUIT GAME** - Ukončení hry a nový start

Většina voleb je celkem jasná, musíme vám však něco říci k volbě **MIX OBJECTS**. Není to nějaké prohození dvou věcí v tlapkách králíka, ale jiný druh použití předmětů. Vyložme si to na praktickém příkladu. Máte v jedné tlapce prázdný balónek, ve druhé pumpičku. Po zvolení **MIX OBJECTS** se obě věci použijí na sobě a vysledkem bude naftouknutý balónek. Tenthle způsob **MIXU** je ve hře

několikrát použit, tak si to pamatujte. Pokud zvolíte **DROP OBJECT**, objeví se ještě další menu, v němž si zvolíte, zda chcete položit věc v první tlapce (**OBJECT 1**), což je věc v levém okénku, nebo v druhé (**OBJECT 2**), což je věc v pravém okénku nahoře nad obrazovkou. Obdobně se volí při použití předmětu (**USE OBJECTS**). Pokud je nějaká věc na daném místě nepoužitelná, vypíše se zpráva: THIS OBJECT IS UNUSABLE AROUND HERE a musíte to zkoušet jinde. U volby **TAKE OBJECT** - sebrání věci, někdy dostanete zprávu, že tam k sebrání nic není (THERE ARE NONE AROUND TO TAKE), i když opravdu je. Je to způsobeno tím, že zajíček nestojí přesně na věci a stačí se jen kousek posunout.

Ale věnujme se nyní trochu praktické hře. Se zajíčkem se projděte po krajině a vlezte do jedné ze dvou děr. Musí najít klíč a pak o kus daleko narazi na zlého zajíčka, který ho nepustí dál, dokud mu nedonesete to, co má rád... Pokud ho uspokojíte, může nás zajíček projít dále a po vystoupení na povrch správnou dírou se musí vydat na dlouhou cestu, na jejímž konci dorazí k poštovní schránce. Po jejím otevření (čím?) v ní objeví jistou věc. Tuto věc náš milý zajíček musí nějak rozbalit. Nebude to problém, protože cestou mohli objevit vhodné věci k tomuto účelu. Právě zde použijete poprvé funkci **MIX OBJECTS**. Máte-li věc venku, vratte se do podzemního tunelu a seberte to, co měl zlý zajíček za sebou. Správnou dírou (dér je tu bohužel více...) se dostanete opět na povrch a musí někde najít malou plechovku. Je důležitá, protože v ní je ukryto něco, bez čeho se hra nedá dokončit.

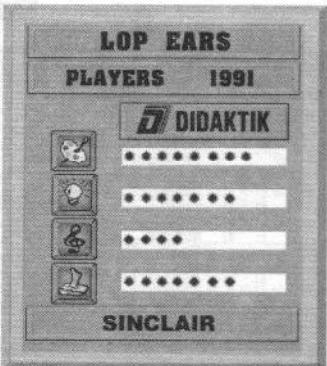
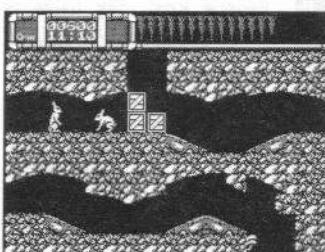
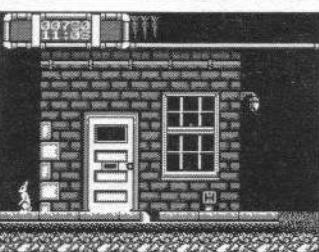
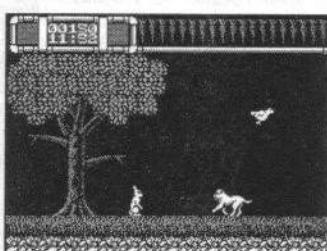
Máme-li tedy věc z plechovky (jak se k ní dostat?), provedeme s ní něco, co se s touhle věcí obyčejně dělá a pak se vydáme se zajíčkem hledat strom, na němž je žalud (ACORN). Nejdříve se však budete muset na něčem, co plave na vodě, dostat přes malý rybníček. Pak se dostanete k žaludu, který je ale nutno nějak dostat se stromu dolů. K tomu použijete zajíček věci, kterou už má (je to jasné...). Pak opět zpátky přes vodu a zpět do podzemních tunelů. Tady zajíček musí opět správným východem ven a vydá se hledat veverku, která ho pouze po vydání žaludu pustí dále do krajiny. Veverek je tu však taky více, takže to chvíliku potrvá... Pustila-



li vás tedy, může zajíček o kus dál sebrat věc, která mu dovolí projít bez zranění mezi zlými psy (???). Pak už zbyvá jen najít nějakou prázdnou dílu a ve vhodném místě do ní nabrat vodu. A zde své vyprávění přerušíme, protože už máte všechno, co je třeba k dofešení hry. Nyní už jen najděte (pokolikáte?) ten správný východ z podzemních chodeb a vyběhněte ven. Po krátkém čase a vyřešení pár situací se náš malý zajíček objeví před svým doupětem, očekávan početnou rodinkou.

Pokud to sami nedořešíte, budete si moci kompletně řešení přečíst v některém z dalších čísel FIFA. A co říci na závěr o téle hře? LOP EARS se přes počáteční problémy nakonec ukázala jako zajímavá hra. Grafické zpracování je docela na solidní úrovni s velmi hezkým provedenou barevnou krajinou, mnoha domky, garážemi i auty v nich. Věrně zobrazeny jsou i podzemní tunely. Grafika vás tedy určitě uspokojí a těch pár nedostatků, o nichž jsem psal, se dá tolerovat - jsou mnohdy daleko horší věci! Zvuk byl v testované 48K verzi pouze přes BEEP, podpora AY žádná. Takže do toho a přejí vám mnoho zdaru v řešení zajíčkovy cesty domů!

Petr



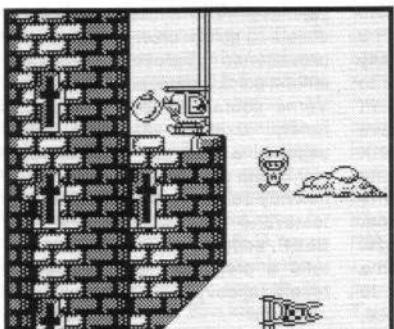
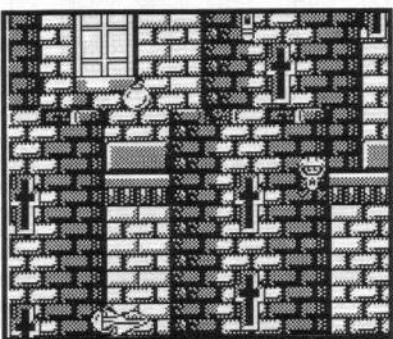


# ATOM ANT

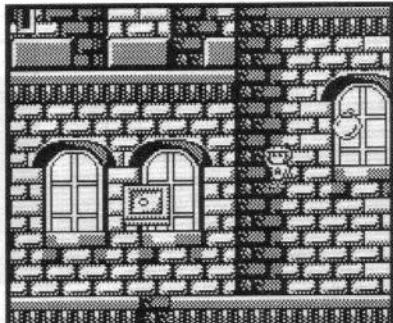
**HI-TEC / PAL  
DEVELOPMENTS  
1990**

Jak si jistě pamatujete, firma HI-TEC velmi často vydává hry, inspirované různými kreslenými seriály a filmy, které uvádí firma HANNA-BARBERA. Zde je tedy i původ dalšího počítačového hrudiny - malého mravence, zvaného ATOM ANT. Hru pro HI-TEC programovala skupina TWILIGHT a my se nyní podíváme, co že to vlastně vyrobili.

ATOM ANT je nenáročná akční hra, která vám po chvíli hrani připomene staré hry BOMB JACK 1 a 2, nebo novější SUPER SEYMOUR, kterou jsem ve FIFU již popisoval. V principu jde totiž u ATOM ANTu o obdobnou myšlenku. Nás může i ATOM ANT nemusel bomby

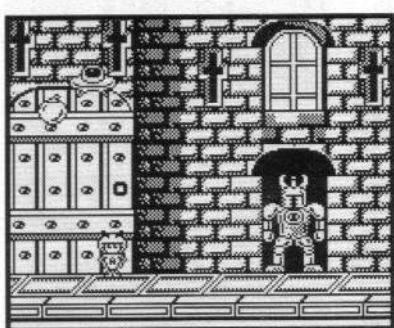


slušivého skafandru a helmy, byl povolán na pomoc, aby zbavil město nebezpečí mnoha explozí ve významných stavbách města. Nějací loupové tu totiž (opět) poschovávali několik časovaných bomb a vyhrožují, že je odpálí. A tak se toho ujal ATOM ANT. Na střechu každé z ohrozených budov si umístil tzv. ATOMIZER, pomocí něhož bude bomby



bomb, které našemu mravenci seberou život, pokud včas neuhrne. Když však najde na budově kostku cukru, získá body, najde-li rezervní helmu a sebere ji, má dokonce život navíc.

Po technické stránce je ATOM ANT proveden jako svisle se posouvající, dvoubarevná hra, se vcelkem průměrnou grafikou, jejíž kvalita však dost stoupá ve



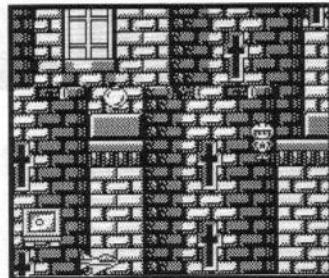
vyšších levelech, do nichž postoupíte vždy po sebrání a likvidaci všech 8-mi bomb. Levelů je celkem 7 a v těch posledních jsou městské výškové budovy nahrazeny historickými hrady a zámky, které vypadají opravdu velmi pěkně. Vyšší levele přinášejí i další nebezpečí, která na ANTA čítají během sbírání bomb - shora padá příval nečekaných předmětů, jako obrovská závaží, televizory (žebry nespokojení diváci ČT-1?), bomby, pohybují se tu opět vosy, letadla, vrtulníky i rychlá UFA atd. Lze však najít i hodiny, které mu přidají drahocenný čas k dokončení práce.

Stačí pak jen vhodně řídit vysoké skoky ATOM ANT, sebrat každou jednotlivou bombu a dopravit ji na střechu do ATOMISERU, který ji zneškodní. Pak se ATOM ANT vrací pro další bombu a tak dále, až do chvíle, kdy je celá budova očištěna. Byl by to poměrně snadný úkol, kdyby ATOM ANT nemusel bomby

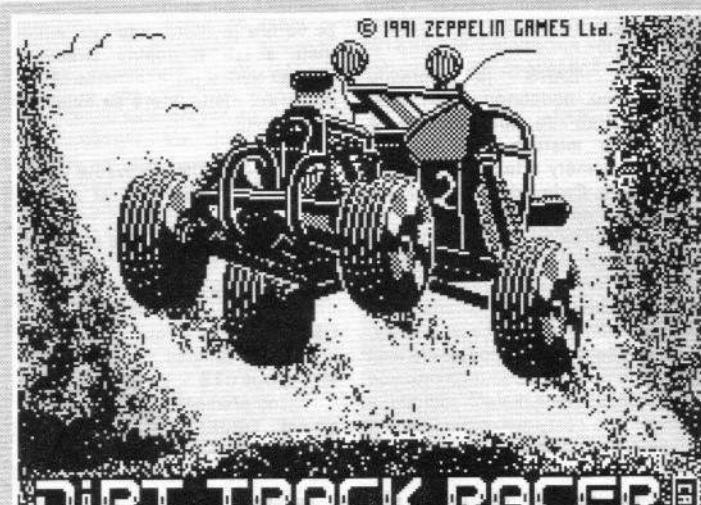
vyšších levelech, do nichž postoupíte vždy po sebrání a likvidaci všech 8-mi bomb. Levelů je celkem 7 a v těch posledních jsou městské výškové budovy nahrazeny historickými hrady a zámky, které vypadají opravdu velmi pěkně. Vyšší levele přinášejí i další nebezpečí, která na ANTA čítají během sbírání bomb - shora padá příval nečekaných předmětů, jako obrovská závaží, televizory (žebry nespokojení diváci ČT-1?), bomby, pohybují se tu opět vosy, letadla, vrtulníky i rychlá UFA atd. Lze však najít i hodiny, které mu přidají drahocenný čas k dokončení práce.

Co říci závěrem - hra je jednoduchá, vcelku vydařená a zaujmě hlavně asi mladší kategorii hráčů. Provedení hry nemá nějaké vážné nedostatky, snad jen pohyb ATOM ANTY by mohl být trochu rychlejší. U testované 48K verze byly pouze nepříliš složité BEEP zvuky, podpora AY bohužel žádná, avšak originál měl i AY hudbu od SEANA CONRANA.

Petr



ATOM ANT	
HI-TEC 1990	
	DIDAKTIK
*****	*****
	SINCLAIR
*****	*****
***	***
*****	*****



## DIRT TRACK RACER

# DIRT TRACK RACER

ZEPPELIN GAMES 1991

Programy s automobilovou tématikou jsou u firmy ZEPPELIN GAMES dost ojedinělé, vlastně si teď na nějaký nemohu ani vzpomenout. Proto mne zaujal relativně nový program DIRT TRACK RACER, který hráči nabízí možnost účastnit se svou terénní buginou závodů na několika (5) rozdílných tratích. Obdobných her už bylo vyrobeno mnoho a taky dost z nich bylo vyrobeno s vážnými chybami, které dost znemožňovaly dobrou jízdu.

Většinou to byly nedostatky v ovládání vozidla, nebo ve špatné animaci v zátačkách (trhavý pohyb) a podobně. Byl jsem proto zvědav, jak se s touto tématikou vypořádala firma ZEPPELIN.

Hra DIRT TRACK RACER má docela slušnou úvodní obrazovku, která dobře navozuje téma hry - terénní bugina v plné jízdě. Po nahrání a volbě ovládání se spouští první okruh - COURSE 1: THE VILLAGE (Městečko). Po startu



závodu vídíme, že hra používá dost oblibený způsob v zobrazení jízdy - pohled shora. Po několika zkouškách zjistíte, že je docela dobré udělaná a s buginou se docela slušně jezdí. Chce si to jen zvyknout na neustálé změny směru pohybu joysticku, nebo kláves na klávesnici, při projíždění zatáček vlevo a vpravo při jízdě dolů a nahoru. Zpočátku se vám stává, že pak místo vpravo zatočíte doleva a naopak. Jak je často zvykem u tohoto typu her, v okně obrazovky vlevo vidíme část hrací plochy, která se během jízdy posouvá ve všechn směrech. V této hře máme krajiny i cesty, na nichž závody probíhají, znázorněny v kupodivu dost detailní a dokonce barevné grafice, jaká moc často nebývá k vidění u malých firem, jakou je ZEPPELIN. Automobily jsou vcelku malé, avšak ještě dobře viditelné a v zatáčkách rovněž nepůsobí nikak nepřirozeně. Dokonce si lze v dalších kolech všimnout, že nadskakuje na terénních nerovnostech.

V závodě startuje 10 bugin a výhru při projíždění trasy musíte nejen dbát na to, aby jste jel po trase, vyznačené občasnými šípkami, ale taky nejezdili po trávě, nenarazeli do okolních staveb, hrazení, či

balíků slámy a naopak snažili se získat peněžní prémie (CREDITS), které jsou ve formě kartiček s čísly od 5 do 50 rozhozeny náhodně v nejrůznějších místech tratí. A to ještě většinou tak, že ty "dražší" jsou v méně přístupných místech a vy musíte často dost zbrzdit, nebo odbrobit ze směru jízdy. Během jízdy se vaše nárazy a jízda mimo trať souhrnně zaznamenávají do ukazatele poškození (DAMAGE), který se v procentech od 0 do 100 vypisuje v pravé části obrazovky, spolu s CREDITS, indikaci rychlosti a množstvím paliva. Dojedete-li s vozem až k cílové čáře, můžete si pak v nákupním středisku DISCOUNT WAREHOUSE nechat za poplatek poškozenou buginu opravit (REPAIRS) a máte-li dost peněžních prémí, dokoupit další vybavení, jak bývá u obdobných her zvykem - TURBO CHARGER, SUPER SUSPENSION, POWER BRAKES, POWER STEERING, ALLOY BASH GUARDS a 3 LITRE ENGINE. Doporučuji co nejdříve nový motor (ENGINE) a TURBO CHARGER.

Po absolvování trati 1, následuje COURSE 2: FOREST (Les). Zde se již na trati setkáte s různými "boulemi" a rýhami, které zhoršují

řízení a co je hlavní, pokud přes ně stále pojedete, zvyšuje se vám indikátor poškození buginy (DAMAGE), takže vhodnější jejet pomaleji a opatrně, aby se jím dalo vynutit. Traf 3 - THE QUARRY probíhá už v dost členité krajině s mnoha stupňovitými kopci na trati a s hrazením okolo ní. Traf 4 - GRASS COUNTRY probíhá opět v krajině s loukami a farmami, cesty jsou však o něco užší a místy i s hrazením a občasnými stupňovitými kopci, jimž je lépe se vynutit. No a poslední traf 5 - VILLAGE NIGHTTIME je jízda městečkem, ovšem nyní v noci. Traf je opět více značena šípkami, orientace ale není zrovna jednoduchá...

Během jízdy slyšíme zvuk motoru v závislosti na otáčkách, nárazy a podobně - ovšem jen jako BEEP, podpora AY zde není. Během jízdy si také všimnete, že při jízdě nahoru, nebo dolů je posuv obrazovky a jízda aut znatelně rychlejší, než při posuvu do stran. No a díky barevné krajině se v jinak plynulém scrollingu projeví trochu viditelné "poskoky" atributů, což se bohužel nedá nikak zlepšit, ale není to tak moc zlé díky jinak detailní a hezké grafice okolní krajiny. Hra je to tedy vcelku

vydařená, je však trochu jednoduchá a mohla by hlavně mít podstatně více trati, protože je po troše tréningu projedete a je konec. Docela zajímavá hra tak ztrácí na přitažlivosti a autoři mohli ze libného začátku zkoušet vytěžit daleko více...

Petr

### DIRT TRACK RACER ZEPPELIN GAMES 1991

**DIDAKTIK**

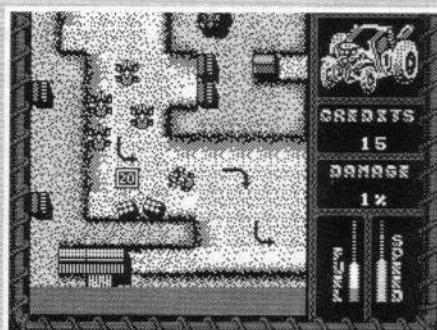
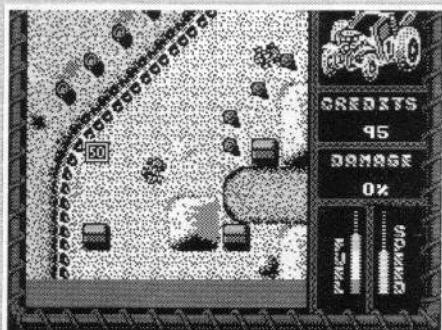
\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*\*

**SINCLAIR**



## PŘEHLED RŮZNÝCH BOJOVÝCH HER

Pokud jste milovník bojových her, kde proti sobě stojí muž proti muži (či žena proti ženě, nebo dokonce zvířata...) a bojují spolu stále, nebo jen v části hry pomocí různých bojových umění, nebo používají orientální bojové nástroje a předměty (i meče), zde je pokus o seznam takovýchto her. Podotýkám, že nemusí být úplný a že zde není zařazen klasický box a volný zápas (wrestling). Rovněž tak lze vést diskuse, zda zde ještě určitá hra patří a jiná už ne... ale o to zde nejde. A mimochodem - všimněte si, kolik her tohoto typu vyrábila dříve slavná firma Melbourne House!

AFTER THE WAR 1 - Dinamic  
AVENGER - Gremlin Graphics  
BARBARIAN - Palace Software  
BARBARIAN II - Palace Software  
BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA - Electric Dreams  
BRUCE LEE - U.S. Gold

CHOY LEE FUT - Positive House  
DOUBLE DRAGON - Melbourne House  
DOUBLE DRAGON II - Melbourne House  
DOUBLE DRAGON III - Storm (ONLY 128!)  
DRAGON NINJA - Imagine  
FALLEN ANGEL - Alternative  
FIGHTING WARRIOR - Melbourne House  
FINAL FIGHT - U.S. Gold (ONLY 128!)  
FIST II - Melbourne House  
FREDDY HARDEST ON MANHATTAN - Dinamic  
GLADIATOR - Domark  
GOLDEN AXE - Virgin / Sega  
HUMAN KILLING MACHINE - U.S. Gold  
INTERNATIONAL KARATE - System 3  
INTERNATIONAL KARATE PLUS - System 3

### INTERNATIONAL NINJA RABBITS

Microvalue

KAI TEMPLE - Firebird

KENDO WARRIOR - Byte Back

KICK BOXING - Firebird

KICK BOX VIGILANTE - Zeppelin Games

KNIGHT FORCE - Titus

KNUCKLE BUSTERS - Melbourne House

KUNG FU - Bug Byte

KUNG FU KNIGHTS - Top Ten Software

KUNG FU MASTER - U.S. Gold

HERCULES - Gremlin Graphics

LAST NINJA II - System 3

LEGEND OF KAGE - Imagine

LEGEND OF AMAZON WOMEN - U.S. Gold

NINJA - Mad Games

NINJA COMMANDO - Zeppelin Games

NINJA HAMSTER - CRL

ORIENTAL GAMES - Firebird

ORIENTAL HERO - Firebird

PIT FIGHTER - Domark

RENEGADE - Imagine

RENEGADE III - Ocean

SABOTEUR - Durell

SABOTEUR II - Durell

SAI COMBAT - Mirrorsoft

SAMURAI TRILOGY - Gremlin Graphics

SAMURAI WARRIOR - Firebird

SHADOW WARRIORS - Ocean

SHADOW DANCER - U.S. Gold

SHAO LINS ROAD - The Edge

SHANGHAI WARRIORS - Players

SHINOBI - Virgin Mastertronic

STREET FIGHTER - Go!

STREET FIGHTER II - U.S. Gold (ONLY 128!)

STREET HASSLE - Melbourne House

SUBWAY VIGILANTE - Players

TARGET RENEGADE - Ocean

THUNDERCATS - Elite Systems

T.M.H.TURTLES - Mirrorsoft

TURTLES II COIN OP - Mirrorsoft

WAY OF THE EXPLODING FIST - Melbourne House

WAY OF THE TIGER - Gremlin Graphics

UCHI MATA - Martech

VIGILANTE - U.S. Gold

YIE AR KUNG FU - Imagine



Dobrodružství našeho DIZZYHO se již dostalo do své druhé poloviny. Napsledy pomohl kapitánu BLACKHEARTOVI opravit díru v jeho pirátském trojstěžníku, upevnil kormidelní kolo, vypravil protrženou plachtu a opatřil mapu po cestu na CRYSTAL ISLAND. Kapitán nakonec DIZZYHO vysadil o kus blíže k cíli jeho cesty, na malém ostrově a zde v lese opět začíná třetí část dobrodružství DIZZYHO.

V lese pod stromem leží baterka - šup s ní do kapsy! DIZZY jede dál a zastaví se u studny. Kdo ví, je-li to vůbec studna, říká si DIZZY a hledí na záhadné tlačítko. Mačkání však nemá žádný účinek - \*pohonné mechanismus se zřejmě zadřel a chtěl by promazat. Jenže čím? Po další chvíli minul lesík a prošel okolo ohromného naftového potrubí - zřejmě se na ostrově těží ropa. Pozorným okem si DIZZY všiml, že nedávno kousek potrubí opravovali a vypravili ho tenčím kouskem roury... Blíží se k přístavnímu molu a pod malým krytým přístřeškem DIZZY objevil zapomenutý kyslikový přístroj a na dřevěném přístavním molu leželo něco gumového... Co dál? Všude jen plno vody! DIZZY si nasadil dýchací přístroj a hop do vody. Ale ouha! Šlo mu to hrozně těžce, s jeho maličkými nožičkami se nedovedl potopit a tak rychle vyskočil ven. Odložil dýchací přístroj a vydal se zpět do lesa... Někde tady přece musí ještě něco být! A opravdu - po namáhavém výstupu objevil na jedné z plošin na stromech zapomenuté plovací ploutve. Vrátil se k molu, nasadil ploutve, dýchací přístroj a podruhé skočil do vody.

Hned mu to šlo lépe. Musel jen dávat pozor na žravé ryby a brzy našel vchod do podmořské jeskyně. Odložil potápěckou výbavu a hned se vydal na průzkum - ještě že má tu baterku! O kus dál byla nebezpečná propast, tak začal šplhat po výčnělích do horního patra jeskyně. Určitě tu už někdo byl předemnou - vždyť tu zapomněl krumpáč, zajásal DIZZY a táhl ho sebou. Prolézal úzkými chodbami, plnými kapající vody, jezírek a myší, až dorazil k schachtě s lanem, která zřejmě vedla od té studny na povrchu. Přeskočil šachtu, která vedla ještě dolů a prošel až na konec chodby, kde našel pohrozený olejový kanistr. Sebral ho a opatrně seskočil do šachty. Užasle stojí DIZZY před vousatým starcem, který když ho uviděl, radostně pravil: "Přišel jsi mne vysvobodit? Už jsem tu uvězněn celá léta." "Ano, osvobodím tě, pojď za mnou", na to DIZZY. "Nemohu moc daleko jít, budeš muset přijít na jiný způsob", odvětil starák DIZZYMU. To nic, pomyslel si a začal zkoumat vypinač, který objevil i dole pod lanem. Ale nefungovalo to. Za to si však tady dole DIZZY všiml podezřelých kamenů v

# CRYSTAL KINGDOM DIZZY

## LEVEL 3 a 4

jedné části stěny. Žeby tam někdo něco schoval? A už mláti svým krompáčem do kamenů, až jiskry litají....

Když pak vlezl do otvoru, který vysekal, málem spadl překvapením. Objevil ztracený poklad ZEFFARU! Na skalních výčnělích tu ležel královský meč, koruna i zlatý kalich. DIZZY všechno vnesl ven a začal uvažovat, jak poklad a starce dostat nahoru. Jiná možnost, než znova uvést do chodu výtah ve studně asi nebude! Popadl tedy olejový kanistr a krompáč a postupně s nimi vypil na hladinu. Odložil potápěcké náčiní a vydal se k naftovému potrubí. Našel opravovanou část roury a rozmáchnul se krumpáčem... Prásk! Potrubí prasklo a nafta začala kapat do prázdného kanistru, který DIZZY přištrčil rychle pod díru. A teď honem ke studni! Popadl kanistr a provedl, co třeba, aby výtah zase fungoval. A ještě tohle... No vida, výtah ve studni se dal pomalu do pohybu a vědro (nebo co to bylo) sjelo dolů. DIZZY se rychle vrátil k přístavnímu molu, nasadil plovací výbavu, ponoril se opět do vody a za chvíli stál v jeskyni...

"Naskočte si do košíku", říká DIZZY starci. "O.K. ale nezapomeň na poklad!", odvětil starík a hupsnul do koše (vědra?) výtahu. DIZZY mu ještě podal meč, korunu a kalich a zapnul výtah. Stařec mu po chvíli zmizel z očí v šachtě a DIZZY se ještě naposledy prošel po podzemní

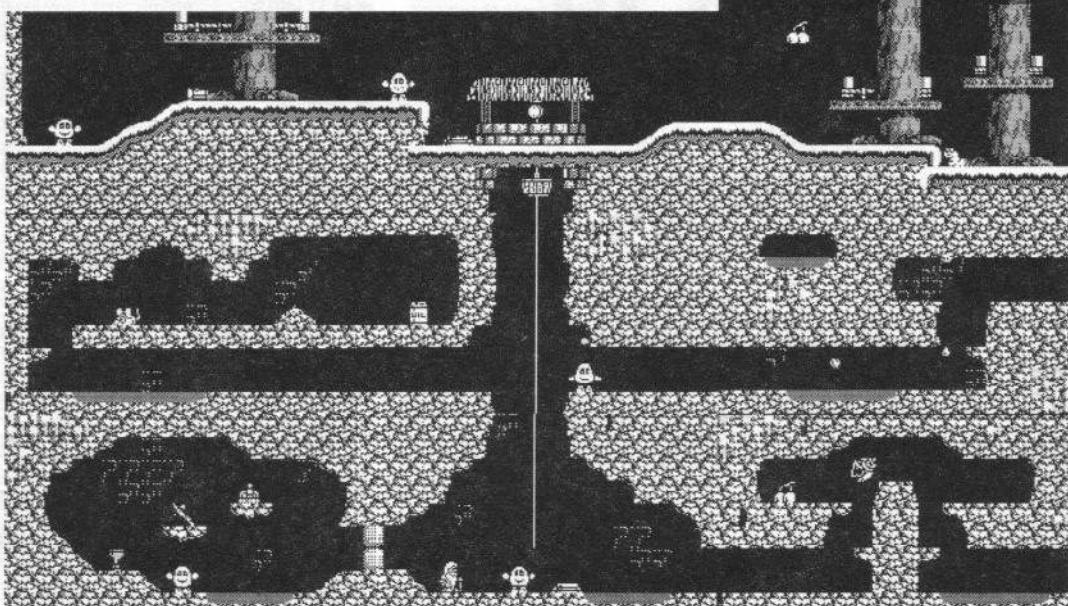
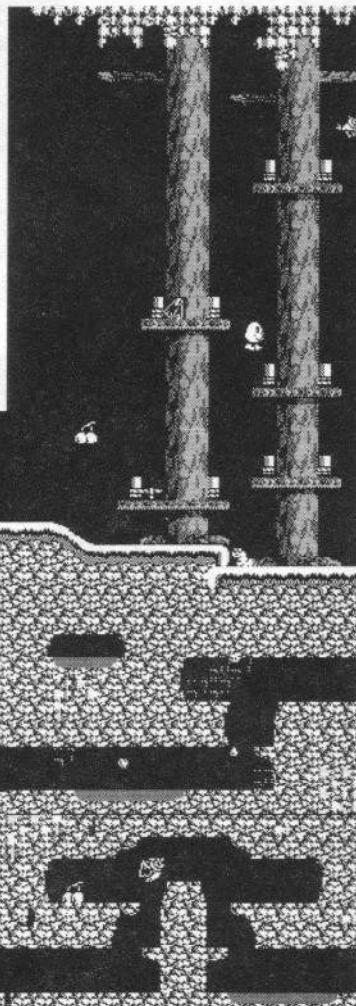
jeskyni, zda by se tu ještě něco nenašlo. A opravdu, málem přehlédl.....! Sice netušil, na co mu bude, ale jeden nikdy neví, ne? DIZZY pak opět vypil na hladinu a šel hledat starce. Našel ho stojícího u studny. "Děkuji ti za pomoc." "To nic, nebyl to žádny problém", odpovídá ledabyle DIZZY. "Prosím, tady jako výraz mého uznání přijmi tuto věcičku a použij ji na opravu naftukovacího člunu.", řekl stařec a položil před DIZZYHO soupravu na zlepení člunu. DIZZY ji schoval do kapsy, pobral ještě na zemi ležící části pokladu a vydal se k přístavnímu molu. Děsně se nadřel, než tam všechno odtahal a uložil na molo. Ale teď už mu to šlo hezky od ruky - zlepil děravý naftukovací člun, pak ho našroukl (vše jak?) a pak postupně do člunu vložil královskou korunu, meč i kalich. Tak, je tedy hotov... Ale co dále?

Poplaje? Hmm... vždyť ale nemá věslal! Takže co teď??

A to už je zase mili čtenáři na vás. To byste to měli moc snadné, tak se trošku snažte a odhalte tu záhadu, jakým způsobem a pomocí čeho se DIZZY nakonec dostal z ostrova. Uvedu jenom, že to, co provedl pobavilo i mne a věru jsem takový konec ani nečekal! Tento nápad se mohl zrodit pouze v hlavě DIZZYHO!

## LEVEL 4 (A UŽ POSLEDNÍ)

Takže DIZZY se pomocí člunu dostal z ostrova a nakonec se dostal do bezprostřední blízkosti Křišťálového paláce. Na začátku posledního, čtvrtého levelu stojí v místnosti CRYSTAL MAZE (křišťálové bludiště) před strážcem, který mu říká: "Rychle, rychle seber krystal!" DIZZY tedy nečeká a vydává se prohledat nejbližší místnosti. Za systémem výtahů a po projití nebezpečných nástrah z ostrých bodáků krystal nakonec nachází a spěchá s ním zpět ke strážci. "Výborně, krystal máš. A teď utíkej!", říká strážce a otevírá tajný průchod v kamenné zdi za ním. DIZZY posbíral poklad (korunu, meč a kalich) a vsoukal se do úzké chodby. Kapala tam ze stropu nějaká jedovatá tekutina, takže musel

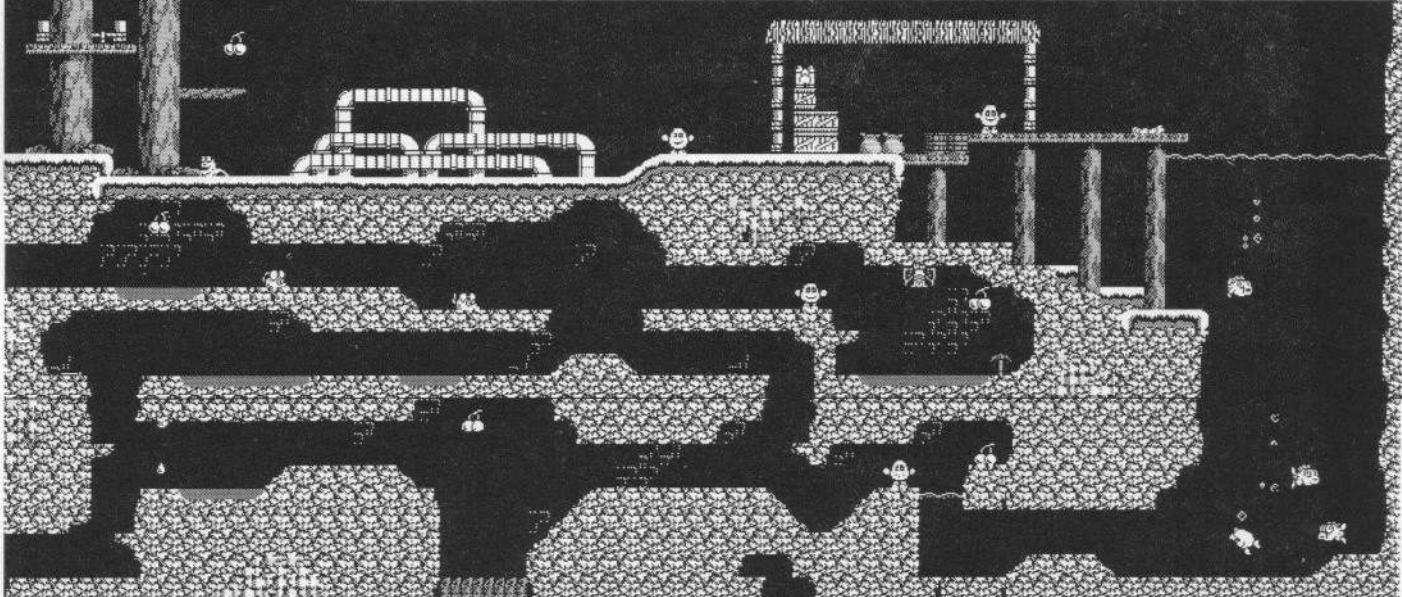
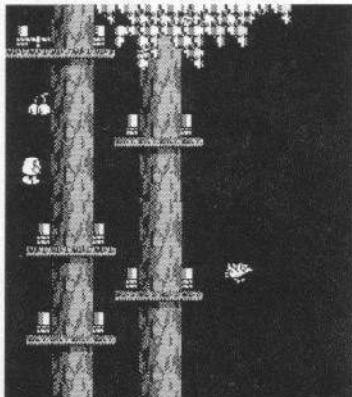




postupovat velmi opatrně a po chvíli stál před starým dřevěným katapultem. Cesta dále někde nevedla a přes vysokou zeď se mohl DIZZY dostat pouze pomocí katapultu. Vložil do něho poklad, naskočil dovnitř a letěl...

Jenže katapult byl zřejmě stavěný na jiné náboje, než vajíčka a vystřelil DIZZYHO tak silně, že po dopadu nemohl ke svému zděšení nic najít! Zlatý kalich sice nakonec objevil v nedaleké jámě s vodou, byl však hluboko a nedosáhl na něj. Nedá se nic dělat, pomyslí si a vydal se prohledat celé okolí, snad poklad objeví i podruhé. Vlezl do blízké ledové jeskyně - všude kapala voda a sem tam tu běhali nějací živočichové. A hele - krabička se solí! DIZZY si ji schoval a skáče po plošinách dále až nahoru. Rozhlédli se a co nevidí - meč z pokladu uvízl na velkém mráčku nad propastí. Ale jak se k němu dostat? Skočil dolů, ale mráček těsně minut... Ale co to tu leží dole! Padák (to jsou ale náhody...), takže honem s ním znova nahoru! Tentokrát to vyšlo a DIZZY získal zpět první část pokladu.

S mečem se vyškrábal zpět do jeskyně a znova začal prohledávat její zákoutí. Po chvíli našel záhadnou kostku ledu - vevnitř ale něco bylo, no ano, vždyť je to královská koruna, která v ledových prostorách zamrzla



do kostky ledu! Jenže ať dělal, co chtěl, nemohl ji nijak sebrat - kus ledu byl moc těžký. Přijde na to, a proč DIZZY udělal, aby získal královskou korunu? Teď ještě nějak dostat z vody ten kalich... DIZZY však nenašel v celém labyrintu jeskyně už nic jiného, kromě dalšího kusu ledu - ale co s ním? Uvnitř nic nebylo a tak uvažoval, co dále... Nakonec se mu to přece jen (jako vždy) podařilo a zlatý kalich z vody dostal ven - vite ká!

Takže poklad ZEFFARU má opět kompletěn u sebe, nyní se jen dostat do chrámu, kde byl původně uložen! Vyškrábal se opět nahoru a stanul před velkým chrámem. Stál tu další stařec a říká: "Teď ulož části pokladu na správná místa". Ve stěně chrámu byly tři otvory a do každého patřila jiná část pokladu. Ale která a kde? DIZZY uložil meč, korunu a kalich, ale nic se nestalo... Zkusil to podruhé jinak a stařec říká: "Gratuluji, máš jednu věc správně". Zkusil tedy několik dalších kombinací a díky radám starce to nakonec dokázal. Poklad byl uložen přesně na svá místa a stařec spokojeně pokýval hlavou - vše je skončeno! Zahřmělo a zablesklo se a tajemné mocné síly přenesly DIZZYHO z daleké krajiny, v níž už poklad ZEFFARU opět bezpečně spočíval, opět do jeho vesničky.

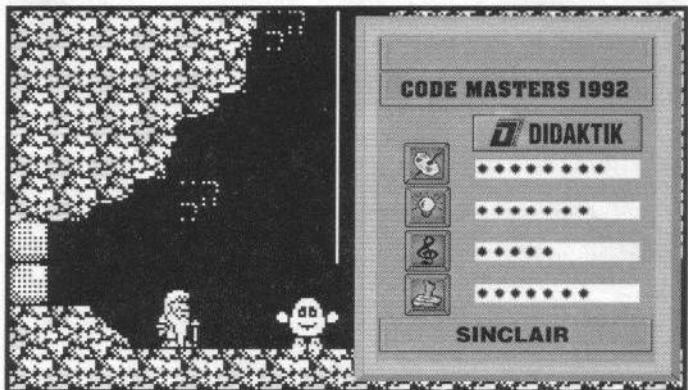
DIZZY se probral až v domku děda GRAND DIZZYHO a ještě celý omámený slyší, jak mu děda říká: "DOBRÁ PRÁCE, ZACHRÁNIL JSI VAJÍČKOVÝ NÁROD OD PROKLETÍ ZLÝCH SIL. JEŠTĚ JEDNOU JSI SE STAL HRDINOU..."

A tak končí poslední DIZZYadventura - CRYSTAL KINGDOM DIZZY, neboli DIZZY-7. Obsáhla ve svých 4 levelech celkem 91 obrázkov (23 LEVEL 1, po 25 LEVEL 2 a 3 a 18 LEVEL 4) a stala se tak po SPELLBOUND DIZZY druhou nejrozsáhlejší adventurou. Jejím

kladem je značná rozmanitost prostředí a žádné příhrávky, vstupní hesla, za jejíž záporu možná budou někteří z vás považovat celkem snadnou hru, bez těch těžkých hádanek, s jakými se setkali ve SPELLBOUND DIZZY, nebo zjednodušené provedení některých situací ve hře, což je jistě důsledkem právě rozmanitosti grafiky a omezené kapacitou 48K paměti. Škodou je rovněž i to, že i originální kazeta s hrou, kterou jsem měl k dispozici, bohužel neobsahuje žádné zvuky pro 48K počítače - ve hře vás tak provází

naprosté ticho, na rozdíl od majitelů stodvacetosmiček, kteří mohou vychutnat kvalitní AY hudbu a zvuky a další vylepšení hry. Čím dál, tím více se tak potvrzuje trend poslední doby, že pro 48K Spectra se v Anglii již nikdo moc nesnaží dělat a na zvucích a hudbě se to projevuje nejvíce. Taky se vlastně není čemu divit, již několik let se tu nedá koupit nic jiného, než Spectrum +2 a +3... Takže ahoj a snad se ještě někdy setkáme u další (?) DIZZYadventury.

Petr



CODE MASTERS 1992

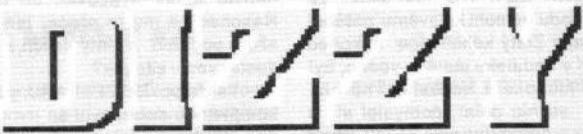
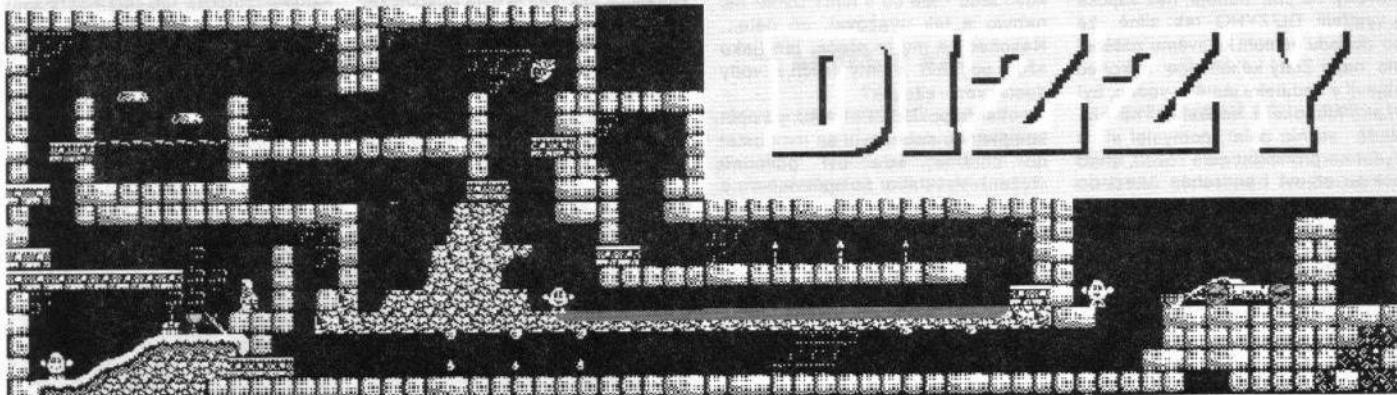
DIDAKTIK

*****
*****
*****
*****

SINCLAIR



# CRYSTAL KINGDOM



Ano ano, vidíte dobře. Naši milí CODE MASTERS přicházejí na začátku roku 1993 opět se zcela něčím novým. V lednu měla být dána na trh již předem ohlášená a v předních časopisech již recenzovaná hra - ROBIN HOOD: LEGEND QUEST. Všichni dobře známe dávnou legendu o dobrém zbojníkovi ROBINU a zlém šerifovi z Nottinghamu. Nyní se příběhu nečekaně chopili CODE MASTERS a dávají na trh hned verze pro Spectrum (3.99 libry) a také verzi pro Amiga. Ve firmě asi probíhají velké změny, čekal by někdo z vás něco

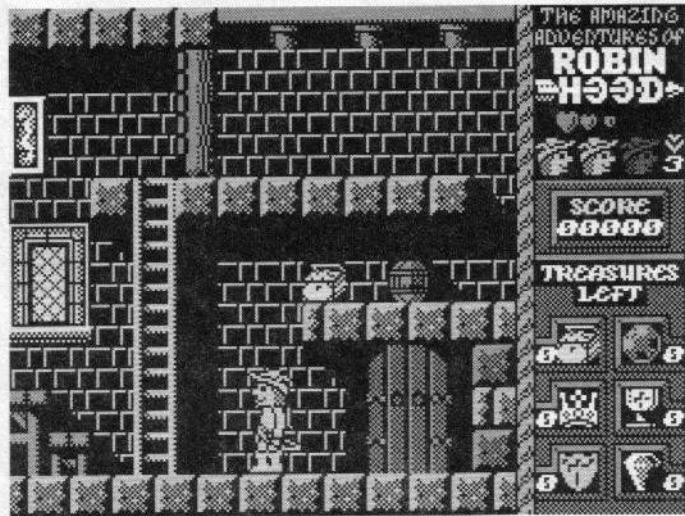
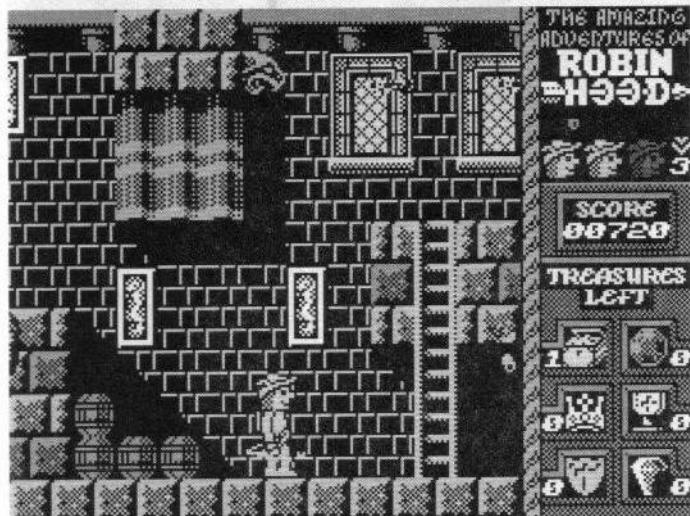
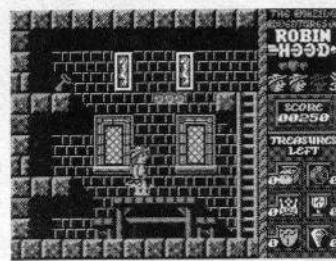
podobného? DIZZY, CJ, SLIGHTLY, SEYMOUR, SPIKE, LITTLE PUFF a další, na ty jsme zvyklí, ale jak CODE MASTERS zpracují námět ROBINA HOODA?

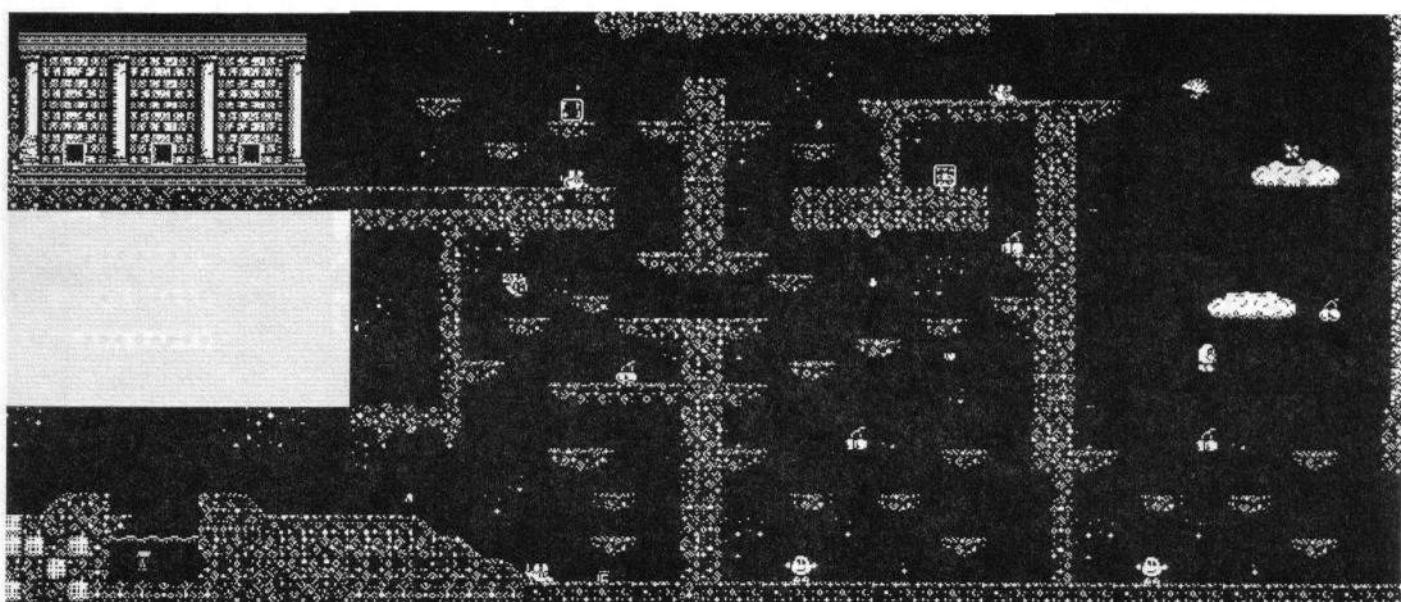
Podle toho, jak se vyjadřují redaktoři SU, je výsledek velmi slibný. Hra je svým typem bočně se posouvající rozlehle bludiště s akčními prvky, skákáním po kamenných zdech a plošinách, lezením po žebřících a sbíráním potřebných předmětů - tedy nic, co by tu už mnohokrát nebylo. Zápletka je asi taková, že Nottinghamský šerif unesl ROBINOVI již jeho ženu

MARIANU a uvěznil někde v hloubi svého zámku. Robin má teď za úkol projít obrovské a tajemné prostory zámku a najít komnatu, v níž je MARIANA vězněna. Samozřejmě, že jsou zde i další prostory - ložnice, kuchyně, sklepení, podzemní labyrint, mučírna i tajné pokoje. Jsou tu samozřejmě i různé drahocenné poklady k sebrání a taky plno zámeckých stráží a bojovníků, s nimiž se ROBIN vypořádá pomocí svého luku a ostrých šípů. Nalezená a sebraná srdce mu vracejí ztracenou energii a sebrané velké klíče zase otevřou dveře do dalších částí zámku...

Recenzenti se shodují na tom, že grafické zpracování ROBINA HOODA patří k těm nejlepším, jaké viděli (ostatně barevné obrázky v SU to jen dokazují). ROBIN je celý v zeleném, pozadí - stěny a kamenné zdi zámku, schody, plošiny - vše v dalších pestrých barvách. Zámek graficky vypadá velmi dobře a CODE MASTERS si dali záležet. Vlastní akční obrazovka je vlevo, zhruba

čtvercového tvaru a vpravo je panel s důležitými údaji o hře a několika okénky, v nichž jsou nakresleny zámecké poklady a jejich množství, které ještě ROBIN musí nalézt. Hra ROBIN HOOD: LEGEND QUEST získala od recenzentů SU hodnocení MEGAGAME a 90 procent ze 100, což je opravdu mnoho. A nám nezbývá, než se těšit, že tuto hru vidíme někdy i u nás!





## ENTITY

Určite viaceri z Vás sa už stretli s výbornými hrami od francúzskej firmy LORICIEL (pripomínam aspoň ich skvelý a doteraz neprekonaný simulátor tanku SHERMAN M-4). Preto keď sa mi dostal do rúk ich zatiaľ posledný produkt, hra ENTITY, bol som plný očakávania, čím ma tato hra prekvapi. Štyri diskety dávali dôvod k dobrej zábave. Sklamanie prišlo až neskôr po zistení, že vlastná hra zaberá len 2 diskety (na dvoch disketách je len úvodné a záverečné demo). Úvodné demo je skrátka perfektne a predĺži aj známe demá od PSYGNOSIS. Dozvieme sa tu pribeh dievčiny, ktorá sa akousi zhodou okolnosti dostane časopriestorovou dierou do úplne iného sveta, kde musí poraziť vládca zla.

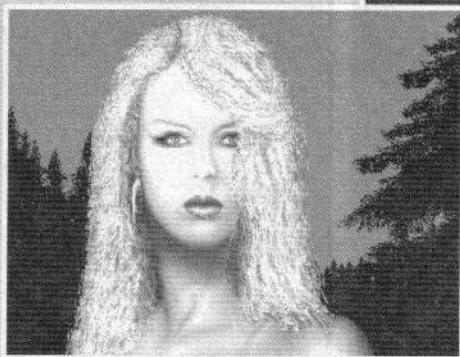
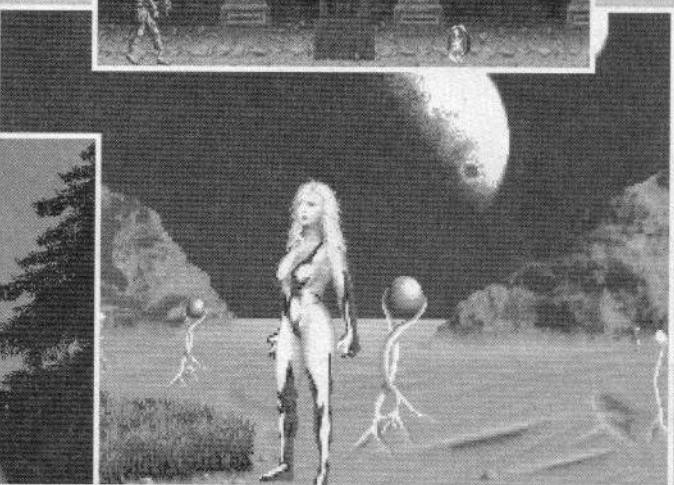
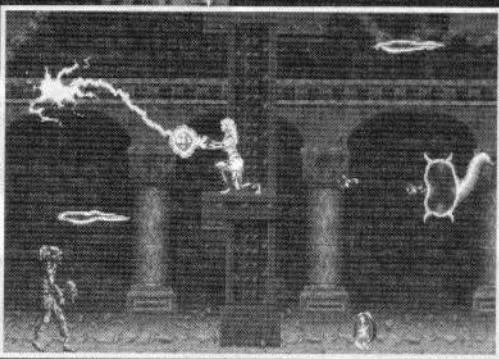
Samotná hra Vám pripomene starý dobrý UNREAL (hra od ORDILOGIC, čo je, alebo skôr bola časť programátorskej skupiny PSYGNOSIS). Na rozdiel od neho však tu ovládate sympatickú ženu (alebo skôr dievča) v zvláštjom a elektronom brnení. Hra má 5 rôznych levelov, ktoré sa odohrávajú na rôznych miestach a v rôznom čase (v praveku, na inej planete, pod vodou, v hrade a pod.). V každom leveli sa nachádzajú úplne iné prišterky, ktoré máme za úlohu ničiť. Slúžia nám na to akési blesky, ktoré sŕšia bojovníčke z rúk (neskôr si môžete nájsť aj iné, silnejšie zbrane). Po zničení určitých potvôr, prípadne po inej splnenej úlohe (dozviete sa to zo zvitkov, ktoré sa dajú nájsť na zemi) budete odmenení kúskami meča, ktoré treba zbierať. Keď

nich zložíte celý meč (jeho obrázok máte vpravo hore), postupujete do zvláštneho medzilevelu, kde bojujete s obrovskou prišerou, ktorá zaberá takmer celú obrazovku. Keď porazíte aj ju, postupujte do ďalšieho levelu.

Grafika pozadia (rovako ako hudba) sa v každom leveli úplne mení a vhodne dotvára tú správnu atmosféru, ktorú je z hier od firmy LORICIEL cítit. Čo sa tyka hratelnosti, nedajte sa odradiť počiatocnými nezdarmami. Do hry sa treba jednoducho vziať a zvyknúť si na trochu zvláštne ovládanie Vašej postavičky (najmä skoky). S trochou trpezností sa hra dá prejsť a Vy budete odmenení záverečným demom. Je sice trochu slabšie ako úvodné, ale tiež stojí za to.

A nakoniec hardvérové informácie. Hra vyžaduje 1 MB RAM (hoci na výsledku okrem dema to nevidieť), beží pod Kickstartom 1.3 aj 2.0 a inštalácia na harddisk je nemožná (kvôli štruktúre hry, 3 diskety sú doskovské, štvrtá nedoskovská).

Ernest Štibrányi





# G-LOCK

**U.S. GOLD 1992  
(ONLY 128K)**

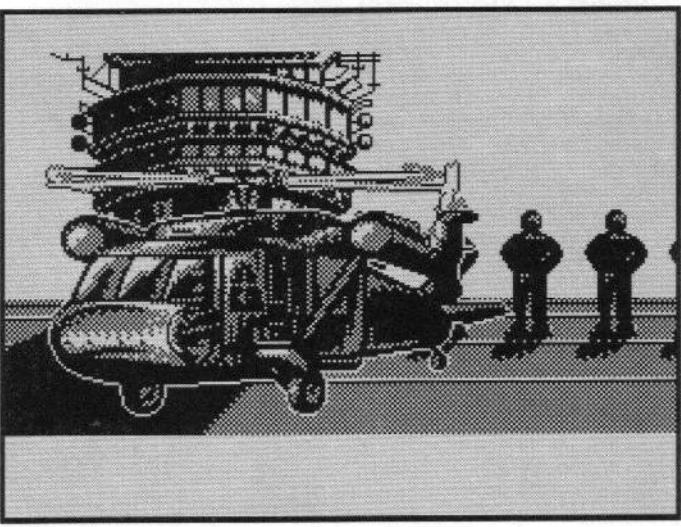
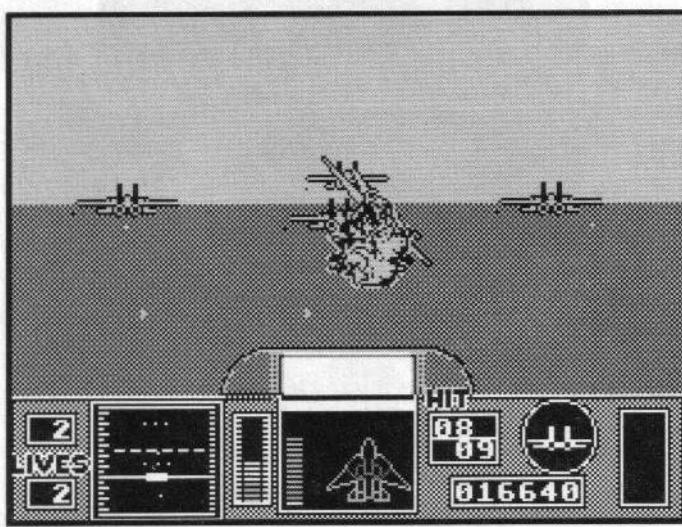
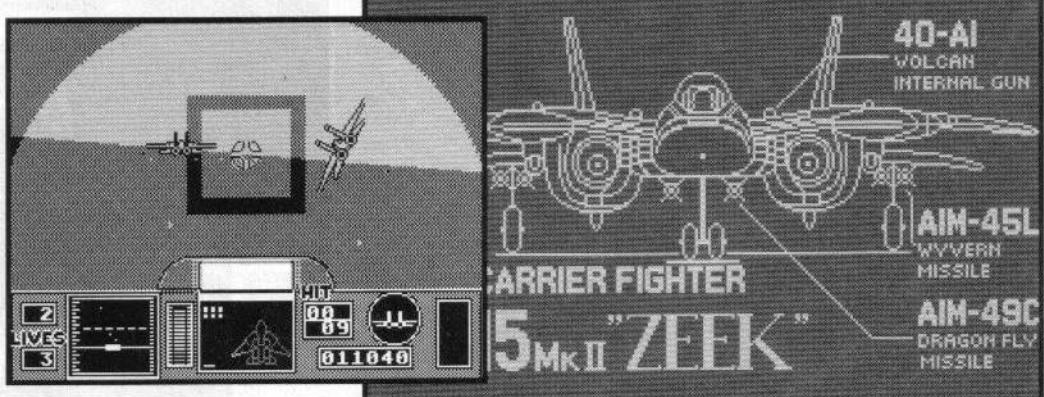
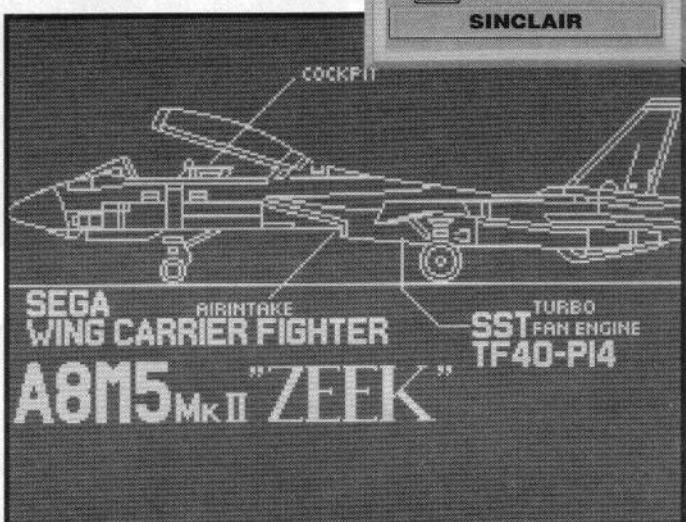
Hru G-LOCK vydala firma U.S. GOLD na jaře 1992 roku jako pokus o převedení úspěšné videohry firmy SEGA, do nejvykonnéjšího z řady Specter - Spectra 128. V této videohře hráč řídí velmi rychlou námořní stíhačku - pokud si však myslíte, že jde o další letecký simulátor, tak se pletejte. Jde o velmi rychlou akční hru - bojovou simulaci, kde se hráč účastní bojových akcí vymyšlené námořní stíhačky A8M5 MkII ZEEK, která se však svým vzhledem a konstrukcí nápadně podobá skutečné stíhačce amerického námořnictva F-14 TOMCAT. Na začátku hry jsou hráči dokonce předvedeny nákresy stíhačky a jsou svědky elektrického přistání vrtulníku na palubu letadlové lodi a přehlídky pilotů, kteří pak z ní startují se svým stíhačem do bojových akcí.

Jelikož se nejedná o simulátor, odpovídá tomu i skromnější vybavení kabiny letounu. Většinu obrazovky zabírá výhled z kabiny ven a v její dolní části je umístěno několik nejdůležitějších přístrojů a ukazatelů - vlevo obrazovka radaru, který odhaluje nepřátelské letouny, bližící se zepředu i zezadu, uprostřed pak velký indikátor poškození letounu, indikátor počtu zasažených cílů a dále ukazatele přídavného spalování, množství výzbroje, paliva a náklonu letounu. Plně to stačí k tomu, aby se hráč mohl soustředit na svůj hlavní úkol, kterým je řízení rychlé stíhačky za všech situací a likvidaci všeho, co se mu dostane do zorného pole a zaměřovače.

pozemní. Recenzenti hry se shodli na jejím dobrém technickém provedení, velké rychlosti akcí a dobré ovladatelnosti, méně již pochvalili zvukovou stránku hry. Pokud jste tedy majitelé Spectra 128, nebo jeho variant a máte rádi rychlé akční hry, je G-LOCK určen pro vás! Aha, Maťo - velké díky za ty screeeny ze hry!

Petr

<b>G-LOCK</b>	
<b>U.S. GOLD 1992</b>	<b>(ONLY 128K)</b>
*****	*****
*****	*****
*****	*****
*****	*****
<b>SINCLAIR</b>	





## GAUNTLET 3D U.S. GOLD (ONLY 128!)

Na jaře roku 1991 vydala známá firma U.S. GOLD hru pod názvem GAUNTLET 3D. Pokud některým z vás tento název něco připomíná, tak se určitě nepletete. Před několika lety byly vydány hry GAUNTLET a GAUNTLET 2, což byly v podstatě mnoha levelové hry v nichž jeden, nebo dva hráči sváděli nekonečné boje s horadami duchů a všemožných příšer v rozsáhlých bludištích, na které se hráči dívali v podstatě téměř shora.

Hra GAUNTLET 3D je v porovnání s témito svými předchůdci krokem vpřed k lepšímu, bohužel skok v kvalitě nebude moc vychutnat majitelé 48K Specter, protože nový GAUNTLET 3D byl vyroben pouze pro nejlepší z řady Specter - pro Spectrum 128 a jeho varianty. Ale věnujme se této hře. I ona poskytuje možnost společné hry dvou hráčů. Hlavní rozdíl spočívá v zobrazení hry. GAUNTLET 3D, jak už název napovídá, používá velmi dobré trojrozměrné zobrazení celé akce hry a navíc je grafika kreslena detailně

s množstvím detailů a působí velmi věrně. Tento způsob zobrazení sice způsobil, že hlavní akční plocha je jen dvoubarevná, tento relativní nedostatek však vyvažuje kvalitní 3D grafika.

Jak jsem již uvedl, hry se mohou zúčastnit dva hráči, kteří si na začátku hry mohou zvolit některou z 8-mi nabízených postav. Je to například QUESTOR the ELF, MERLIN the WIZARD, THYRA the VALKERIE, nebo THOR the WARRIOR. Volba postavy přitom probíhá na graficky velmi atraktivně provedené obrazovce - viz ukázka. Každá z tétoček postav přitom má rozdílné schopnosti - magie, schopnost obrany, rychlosť atd.

Ve hře se akce zahajuje na jakémusi ponurém hřbitově mezi náhrobními kameny a uschlými stromy, kde na vás velmi brzy zaútočí nebezpeční duchové. Těchto a mnoha dalších protivníků je ve hře celá hromada. Vylézají neustále z několika druhů tak zvaných "Monster generators", které musíte nejdříve

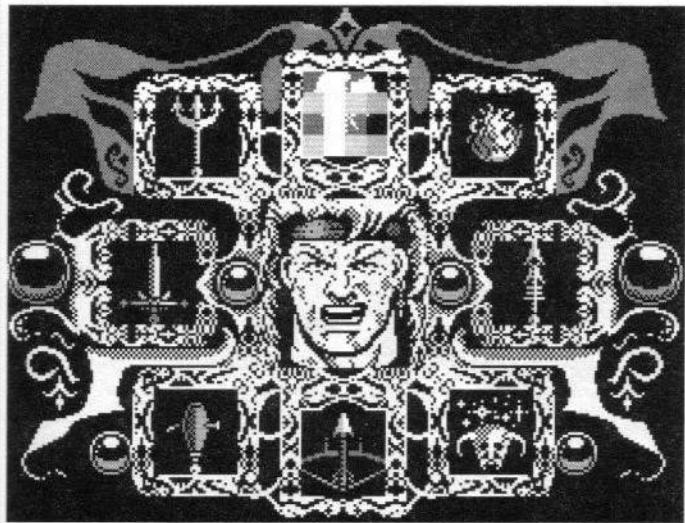
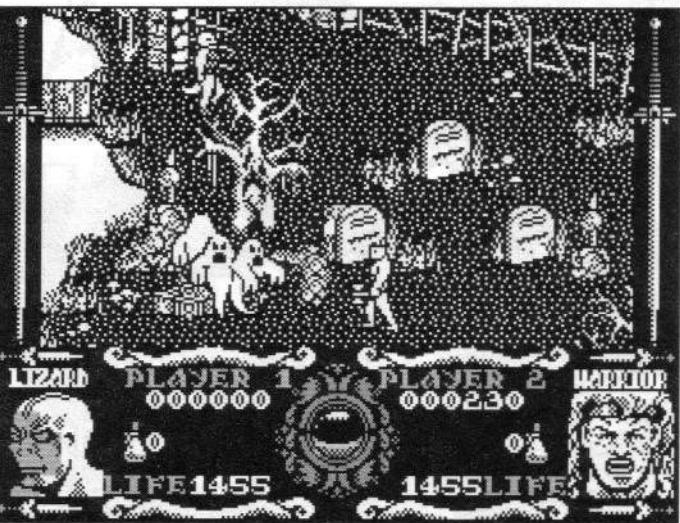
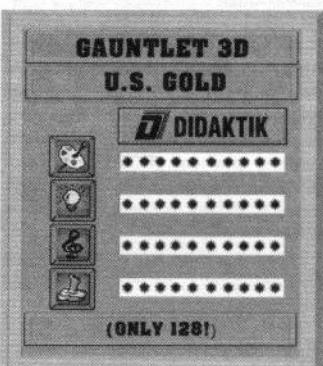
nalézt a pak zničit. Jsou tu ale i příjemnější věci - lze nalézt jídlo, které vám navráti energii, kterou vaše postava ztrácí už pouze jen chůzí po krajině, nebo při bojích s protivníky, najdete občas i truhlice s poklady, které vám zase zvýší váš bodový stav, budete nacházet i nezbytné klíče, které vám otevří dosud zavřená vrátká a zprůchodní zdi, najdete možná i různě účinkující nápoje a lektvary... Tato hra se má údajně deohrávat v osmi různých královstvích a k průchodu do dalších částí krajiny slouží portály (brány), označené velkými šípkami.

posledního písmene (včetně mezery) se objeví text CHEAT MODE ON, no a pak stačí kdekoli ve hře vyvolat PAUSE - BREAK a po stisku SYMBOL SHIFT se objeví CHEAT MENU, kde lze vypinat a zapínat nepřátele, imunitu, energii, nebo skočit do libovolného levelu... Co více si přát? Myslím, že tato hra se bude všem majitelům stodvacetosmiček líbit, no a kdo má doma třeba Amigu, může si tuto hru zahrát i na ní, protože existuje i v této verzi.

Petr



Jelikož jde o hru "only 128K", má kvalitní úvodní hudbu, kterou složil známý a skvělý hudebník TIM FOLLIN. V průběhu vlastní hry pak jsou slyšet pouze doprovodné "fx" zvuky. Přesto, že je to 128K hra, je i zde spousta dohrávaných bloků, což asi hráče nebudě nikdy těšit. Co je však potěší, je zabudovaný tzv. "CHEAT MODE", který vám hru usnadní. Postupujte následovně: po spuštění hry, v prvním menu (hraje hudba) vytukejte postupně z klávesnice toto jméno - HELEN JOHNSON - a po vložení





# HAMMER BOY I, 2

Španělská firma DINAMIC nás v minulých letech zásobovala mnoha zajímavými programy, které se staly velmi oblíbenými. Bohužel, jako u mnoha anglických firem, tak i u DINAMICU výroba nových her v letech 1991 a 1992 značně poklesla, ne-li přímo přestala. Jednou z posledních her, které tato firma vydala, byla dvojdílná hra HAMMER BOY z roku 1991. Každá z nich je samostatný program, takže si můžete zvolit HAMMER BOY 1, nebo 2. Princip obou dílů hry se vlastně nijak neliší, jde u nich pouze o změnu prostředí, v němž se akce odehrává.

O co tedy jde? HAMMER BOY 1 je velmi rychlá akční hra s jednoduchým ovládáním (pouze vpravo - vlevo a FIRE) a jednoduchým cílem hry: Ovládáte malého kluka v kšiltovce, který v ruce drží mohutné kladivo (HAMMER BOY - Kluk s kladivem), což je jeho jediný bojový prostředek a nástroj. Co s ním? Na začátku 1. levelu stojí na stylizované, leč docela hezky a barevně vykreslené dřevěné americké pevnosti (FORTU) z časů bojů s Indiány, na pozadí typických amerických hor a kaktusů. Kluk se může pohybovat po vrchní části pevnosti a jeho jediným cílem je nedopustit, aby do pevnosti vnikly nepřátelští Indiáni, nebo aby byla pevnost zapálena. Indiáni přibíhají zleva i zprava a lezou po dřevěných

kůlech nahoru, další Indiáni pak vystřelují hořící šípy na FORT. HAMMER BOY musí bleskově měnit pozice a každého Indiána, který už leze nahoru, kladivem třískat po hlavě tak dlouho, až si to rozmyslí (což nastane dost rychle...).

Zápalné šípy se po zásahu za okamžik rozhoří do velkých plamenů, pokud je HAMMER BOY pomocí ran kladivem rovněž neuhádne. A tak pobíhá doleva a doprava, tu třískne po hlavě držého Indiána, tu uhasí plameny. Nahoře přitom běží čas (100 jednotek), který se odečítá směrem dolů a HAMMER BOY musí vydržet nepřetržitý boj až do času nula. Ovšem! To je pouze jedna podmínka. Další a to je mnohem obtížnější, je to, že po tuto dobu mu do pevnosti nesmí vlézt více než dva Indiáni a nesmí se rozhořet více, než dva požáry. Pokud tato čísla překročíte, následuje ztráta života. Pak vidíte hezkou animovanou sekvenci, jak Indián leze na vysokou věž pevnosti a sundává její vlnku. Každý Indián, který úspěšně vlezl do pevnosti, se vám pro informaci zobrazí v horní části obrazovky (obrázek hlavy Indiána). Stejně tak se vám tam zobrazí i každý včas neuhašený požár (obrázek hořícího šípu). Uvidíte-li tam už dvě hlavy a dva šípy, pomalu se začněte modlit, protože brzo vás asi Indiáni oskalujou - čili bude s vámi konec, to bude bohužel asi osud velké



části hráčů, protože to asi španělé (jako dost často) poněkud přehnali s obtížností hry. Vydržet 100 jednotek do dalšího levelu se zpočátku, než dosáhnete přímo mistrovství v tloučení kladivem, zdá snad nemožné.

Velice potěšující je naopak to, že po celou dobu hry hraje dobrá AY hudba, která se postupně, jak ubývá čas a přibývá požárů a Indiánů, zrychluje, což navozuje málem infarktovou atmosféru. Myslím, že pro středně schopného hráče je téměř nemožné za situace, kdy vám lezou Indiáni až na 3 místech nahoru a zároveň hoří oheň, postoupit do druhého levelu hry (bez POKE na čas), což považuji za dost velkou vadu hry, která by jinak byla dobrá. Takto se většina z nich nedozví, co v druhém levelu hry je.

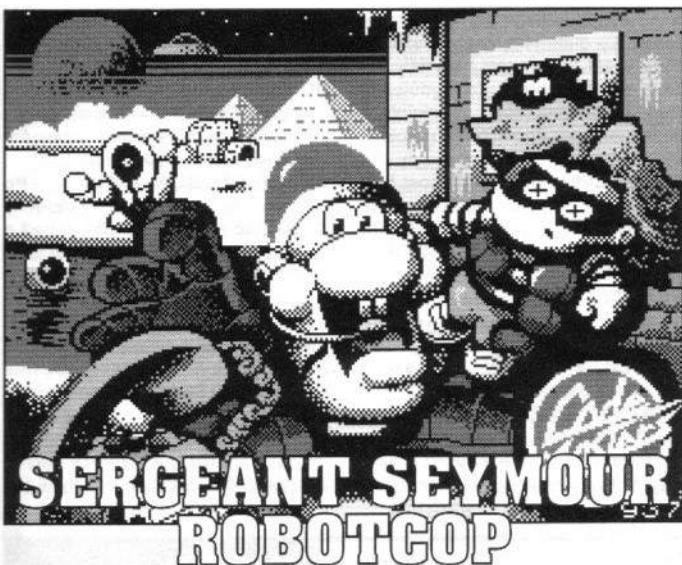
Druhý díl - HAMMER BOY 2 je herně identický, došlo pouze ke změně prostředí, v němž se akce odehrává. Zde HAMMER BOY brání

svým kladivem opět krásně vykreslený historický hrad na pozadí špičatých hor. Bráni jeho dvě věže a hradby mezi nimi před útočícími rytíři, kteří na věže a hradby lezou po dlouhých žebřicích. Zároveň je hrad pod palbou děl, jejichž mohutné koule dopadají na hrad. I zde nesmí HAMMER BOY nechat přelézt hradby více než 2 rytíře a explodovat 2 dělové koule. I zde hraje po celou dobu ve hře jiná AY hudba a bohužel i zde je hra velice, velice těžká... Škoda, protože námět i přes svou jednoduchost mohl dát vzniknout vydárené originalní hře. Takto si ji zahráje dle pouze jen "pár vyvolených" s mimořádnými schopnostmi a ti ostatní hru po mnoha nezdářených pokusech dostat se dále, s povzdechem odloží, jako já...

Petr



<b>HAMMER BOY I, 2</b>	
DINAMIC	1991
DIDAKTIK	*****
*****	*****
*****	*****
*****	*****
SINCLAIR	



## SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP

Tak to vypadá, že z nové postavičky - SEYMOURA se nám pomalu stává nový počítačový hrdina. Po hrách SEYMOUR: TAKE ONE, SEYMOUR AT THE MOVIES (anebo taky SEYMOUR GOES TO HOLLYWOOD) a SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET, dali CODE MASTERS koncem roku 1992 na trh další TŘÍ hry se SEYMOUREM v hlavní roli. Jsou to WILD WEST SEYMOUR, STUNTMAN SEYMOUR a SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP. Díky tomu, že jsem měl možnost otestovat všechny tyto novinky v originálních kazetách, přinese FIFO postupně podrobné zprávy o těchto nejnovějších novinkách na počítačovém nebi! A co potěší nejvice, všechny jsou funkční i na Spectrech 48K. Dnes si tedy povíme něco bližšího o té poslední hře, pod názvem - SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP.

Jde vyloženě akční hru, avšak hned na začátek říkám, že velice vydařenou, na rozdíl od pokusů o akční DIZZY hry, které až na BUBBLE DIZZY většinou moc šťastně nedopadly. Tohle zřejmě nebude ten případ! Ale o co jde. Jak už jsem se v jednom z předchozích čísel zmínil, SEYMOUR je zde v roli pevné a dlouhé RUKY ZÁKONA. A můžete to vztít i doslova, protože speciálně do téhle hry vyuvinuli programátoři (známá skupina BIG RED, tvůrci pro CODE MASTERS) pro SEYMOURA bionickou ruku na

bezproblémové chytání a zneškodňování zločinců. SEYMOUR se totiž stal policistou nové generace (AT COP - ADVANCED TECHNOLOGY, neboli ROBOT COP), který je vybaven vysunovací bionickou rukou dalekého dosahu (VyBiRuDaDo). Obejví-li se nějaký zlosyn v dosahu této ruky zákona, vysune SEYMOUR hbitě svou ruku na pár yardů daleko a chňapne ho do možného tlapy. Pak si ho přitáhne zpět k sobě a s rozmyslem s ním praští o nejbližší zed. Budte si jisti, že po takovémto zátkrovku už SEYMOUR nemusí zločince ani vyslychat, ani sepsovat nudné protokoly - nezbude totiž z něho nic!

Ale ne, to bych vám vlastně lhal, ono přece jen vždy něco zbuduje. Po rozmačkaných zlosynech zbudou vždy ikony (malé obrázky) s různým významem, které po sebrání bud přidají body, anebo SEYMOUROVI zvýší rychlosť pohybu, vylepší výzbroj, znehybní na okamžik zločince a podobně. A jak hra vypadá v praxi? Hra má 30 (!) levelů a každý se odehrává na ploše jedné obrazovky. Hrací plochu tvoří vlastně jakési malé bludiště s různými bariérami a hrazením, které má někde uvnitř "hnizdo", nebo spíše krabici, z níž neustále vylézají "zločinci" a pobíhají neorganizovaně po ploše obrazovky. Aby bylo jasno, oni nevpadají jako zločinci, ale spíše jako elastické "bobule" s očima, tučňáci a další různí pajduláci. SEYMOUR sám je spíše menší

postavička, ale dá se poznat. Hnizdo vypadá jako opravdová krabice a pokaždé, když někdo leze ven, viko krabice nadskakuje. Pokud vám chytání zločinců trvá moc dlouho (dole běží čas), tak se celá krabice dřádá po pohybu po obrazovce a to pak už je velmi zlé...

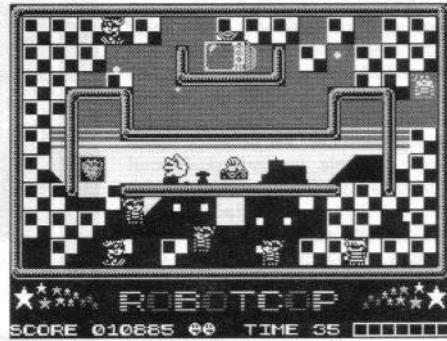
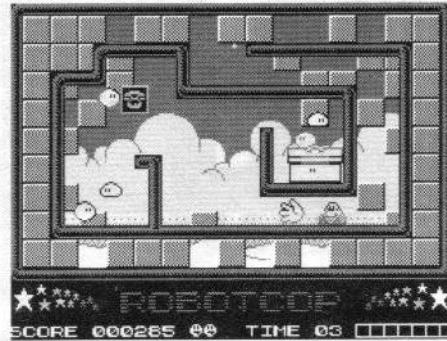
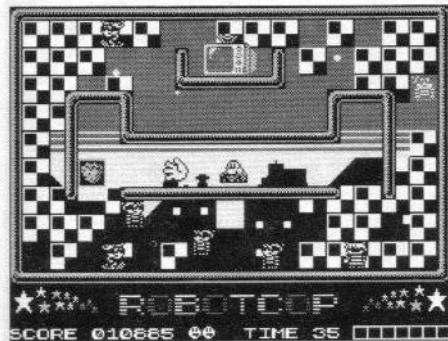
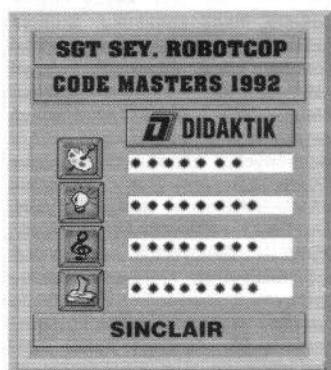
Princip hry se zdá velmi jednoduchý, ale praktická hra není tak snadná, jak by se zdálo. V prvních levelech celkem lehce vychytáte pobíhající zlosyny, ale čím je labyrinth členitější a je v něm více různých ohrad a překážek, je horší manévrování. Hra vyžaduje rychlý posteh a reakce. Trochu zaváháte, nestáčete si všimnout nepřitele, který náhle vyjede z vámi a už je život pryč! SEYMOUR totiž při použití své teleskopické ruky musí být otočen tváří směrem k tomu, koho chce zneškodnit, což někdy mezi překážkami nejde tak rychle, jak bychom chtěli. Mechanická ruka se vystřeluje stiskem FIRE. Nelze však jen stlačit FIRE. Je třeba sledovat její pohyb a chyceného zloducha přitáhnout zpět až k sobě a těrve pak pustit FIRE, což způsobí odmrštění zloducha na zed. Ikonu, která po něm zbuduje, může SEYMOUR sebrat tak, že přes ní projde, anebo ji získá tak, že pro ni vysune svou mechanickou ruku! Každý level se hraje tak dlouho, dokud SEYMOUR nezneškodní všechny zločince, kteří vylezli z krabice. V ten okamžik se krabice změní v třpytivé hvězdičky a po ploše obrazovky se rozspouští prémiové ikony... Pokud proniknete do 11. levelu, zjistíte, že na pozadí noční siluety města se pohybují opravdoví zlodějové s maskami a pokud je chce SEYMOUR zničit, musí s nimi praštít o zed, ne jednou, ale už dvakrát! Co vás čeká v dalších levelech, to si jistě rádi zkuste sami...

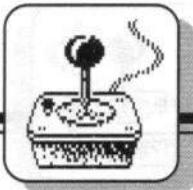
Cástí ikon pouze zvyšuje vaše bodové skóre - jahoda, nanuk, jablko, třešně aj. Pokud SEYMOUR sebere ikonu, vypadající jako vykříčník, změní se v automatického ROBOT COPA - policejního robota, kterému dokonce na hlavě bliká majáček. Výhoda pro hráče je to, že v této podobě se může SEYMOUR jednou setkat s nepřitelem a neztratí život - vrátí se pouze do své původní podoby. Ikona, vypadající jako podkova je rovněž velmi dobrá - přidává SEYMOUROVI na rychlosť pohybu! Dále se lze setkat se dvěma druhy ikon diamantu - jeden jeho

druh po sebrání znehybní na nějaký čas zloduchy a druhý naopak na čas znehybní SEYMOURA, což zvýší nebezpečí jeho setkání s protivníky. Diamanty se liší barvou, tak si dejte pozor! Ikona s bleskem po sebrání vymírá mechanickou ruku za laserový zářící, s nímž lze střílet klasickým způsobem, ovšem pouze nějaký čas (sledujte malou stupnice dole vpravo) - pak laser mizí. Zato ikona všechných pout střelí na dlouhou dobu. No a ikona, vypadající jako tabletka, mu dává po nějakou dobu nezranitelnost. Ikona kulaté bomby s běžícím časem - radši se jí zdaleka vyhněte! Nakonec se musíme zmínit ještě o ikonách s písmeny, které lze rovněž najít. Po sebrání každého se rozvíti jedno písmeno nápisu ROBOTCOP v dolní části obrazovky. Když SEYMOUR poskládá celý nápis, hra se přeruší a následuje prémiové kolo, v němž si lze značně zvýšit bodový zisk a pak přímo skočit do dalšího levelu!

Hra SERGEANT SEYMOUR ROBOTCOP je vydařená akční hra s jednoduchým principem, který je však zajímavý i v proměnlivých labiryntech obrazovek nutí hráče ke stálé pozornosti, soustředění a k rychlým reakcím. Není nijak snadná, se 3 životy spíše naopak, ale určitě ji budete rádi hrát. Technické problémy nejsou žádné, graficky je hra překrásně barevně provedena a ztvárnění jednotlivých levelů je myslím pro tento typ hry na velmi dobré úrovni. Bohužel, pro majitele 48K počítačů je hra opět zcela bez zvuku, majitelé 128K strojů mají kvalitní hudbu a fx zvuky, dílo Allistera Brimblea. Takže - pokud se k vám hra dostane, určitě si ji rádi zahrájet!

Petr





# SILENT SERVICE

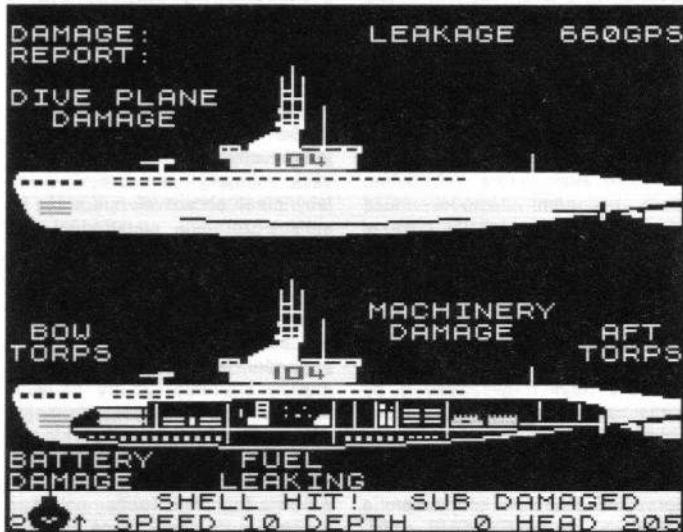
Řeknete-li nějakému staršímu majiteli počítače "SILENT SERVICE" (čti Sajlent servis), určitě bude okamžitě vědět, že jde o jeden z nejslavnějších simulátorů v počítačové historii. Tato hra neméně slavné firmy MICROPROSE, která se na najrůznější simulace dlouho specializuje, patří

kanónem

- 2 - CONVOY ACTIONS** - útoky na konvoje lodí  
**3 - WAR PATROLS** - bojové hlídky v oceánu

## 1A) TORPEDO / GUN PRACTICE

V této části hry se má kandidát na



nepochybno do "zlatého fondu her", které by měl znát každý majitel Spectra, nebo Didaktiku. SILENT SERVICE je simulátorem americké ponorky, která během 2. světové války plní své úkoly v Pacifiku. Přesněji řečeno se ve hře hráč stává postupně kapitánem 11-ti skutečných amerických ponorek (PLUNGER, WAHOO, HAMMERHEAD, SEA RAVEN, TAUTOG, GRAYBACK, TANG, BOWFIN, GROWLER, SEAWOLF a SPADEFISH), které zde opravdu operovaly a úspěšně se zapaly do historie - například ponorka TAUTOG potopila 26 lodí a TANG 24! Nedávno jsme si ve FIFU popisovali jiný ponorkový simulátor OCEAN CONQUEROR. Myslím, že hlavně pro nové majitele počítačů bychom si proto měli po létech připomenout i tento špičkový simulátor, který byl převeden na všechny počítače - SILENT SERVICE. Myslím, že zde najdou něco i ti zkušenější hráči, protože popis využívá zkušenosť s originálním manuálem hry, bohužel francouzským... Ale začněme od začátku. Po nahrání hry se objeví menu s touto nabídkou:

- 1 - TORPEDO/GUN PRACTICE** - nácvik torpédování a střelby

Navíc si zde můžete bez problémů nacvičit manévrování s ponorkou, ponořování, vynořování a tak dále. Po navolení se objeví další důležité menu, v němž si určíte, za jakých podmínek a obtížnosti bude simulace probíhat:

### SKILL LEVEL 1 - 4 (Obtížnost hry)

Podle ní se pak nastavuje i vaše hodnoty (MIDSHIPMAN, LIEUTNANT, COMMANDER a CAPTAIN)

### REALITY LEVEL (Úroveň věrnosti - reality, nastavuje se YES / NO pro následující údaje)

### LIMITED VISIBILITY - omezená viditelnost cílů

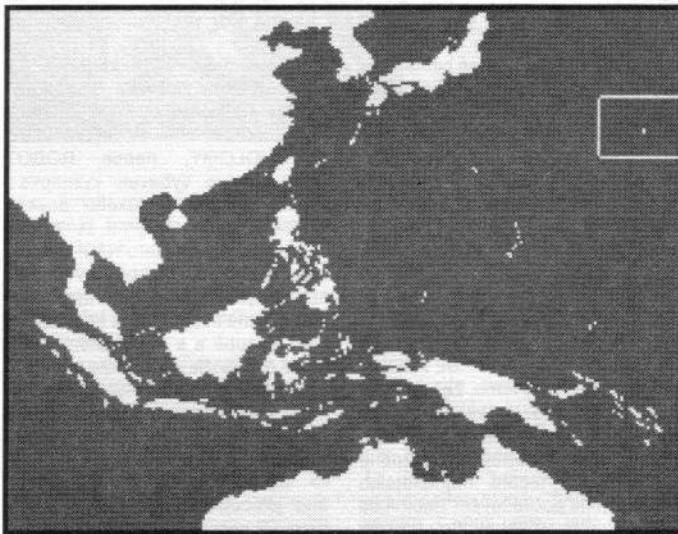
**CONVOY ZIGZAGS** - Skutečné konvoje právě kvůli ponorkám stále měnily během plavby kurs - pluly "cik-cak", což zhoršovalo

mnoho zkušeností v ničení ponorek, rychleji a lépe vás zaměří

**CONVOY SEARCH** - Po navolení se stává, že hledaný konvoj nevždy najdete na mapě a musíte po něm pátrat sami periskopem

**ANGLE ON BOW INPUT** - Po navolení nefunguje střelecký počítač pro zaměřování torpéd a musíte číselné údaje zadávat sami (těžké!)

Výběr prováděte tlačítka Y a H (nahoru - dolů) a potvrďte stiskem M (FIRE). Jste-li spokojeni, spusťte akci stiskem SPACE. Stejně menu, jako toto pak uvidíte i před startem CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS. No a protože každý kapitán se musí před vyplutím



zamíření

**DUD TORPEDOES** - Skutečná torpéda občas i při správném odpálení u cíle nevybuchla a to se vám stane po navolení i ve hře

**PORT REPAIRS ONLY** - Oprava poškození bude pouze v přístavu, nikoliv po čase během plavby

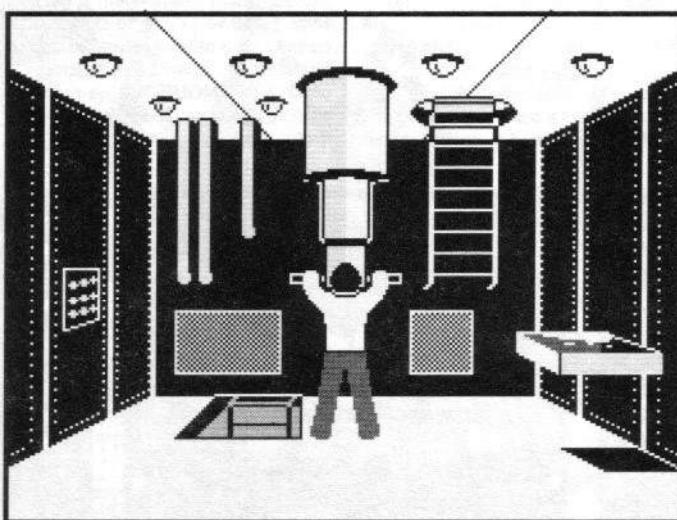
**EXPERT DESTROYERS** - Nebezpečné torpédoborce, mají

dokonale seznámit se svou lodí a perfektně znát její možnosti a řízení, přistoupíme k seznámení se se všemi jejimi funkcemi a jejich ovládání z klávesnice.

### B) ŘÍDÍCÍ CENTRUM

Je centrem ponorky, kde se hráč přenesne stiskem SPACE, nebo M. Spatříte kapitána v periskopu, který se v závislosti na stisku hlavních ovládacích tlačítek (Y, H, 9, 0, M) přemisťuje mezi pěti hlavními stanovišti, kterými jsou - PERISKOP uprostřed, PŘÍSTROJOVÝ PANEL vlevo, NAVIGAČNÍ MAPA vpravo, VELITELSKÝ MŮSTEK nahoru na věži a PROHLÍDKA POŠKOZENÍ dole. Směrovými tlačítky zvolte místo a potvrďte stiskem M. Pokud je ponorka pod hladinou, nelze samozřejmě vystoupit na můstek. V boji je třeba mnohdy tyto stanoviště rychle přepínat a pak je vhodnejší použít těchto tlačítek:

- CAPS SHIFT + 1** - NAVIGAČNÍ MAPA  
**CAPS SHIFT + 2** - VELITELSKÝ MŮSTEK  
**CAPS SHIFT + 3** - PERISKOP  
**CAPS SHIFT + 4** - PŘÍSTROJOVÝ PANEL





**CAPS SHIFT + 5 - PROHLÍDKA  
POŠKOZENÍ**

Navíc jsou zde ještě dvě tlačítka, fungující obdobně:

**CAPS SHIFT + 6 - PŘESTÁVKA V  
BOJI**

a průběžná zpráva, jak v předešlém případě, navíc dosažená hodnota. U WAR PATROLS tímto boj neukončíte, pouze zahájíte znova a jinde (viz dále).

**C) NAVIGAČNÍ MAPA**

Po startu tréninku na okamžík uvidíte celkovou mapu oblasti Pacifiku, v níž se akce odehrává a pak se mapa sama přepne na pohled na ostrov MIDWAY v měřítku 1:25600 - NAVIGATION MAP (měřítko je dole vpravo, 1 cm je 25600 yardů - asi 23 km). Stisk tlačítka Z (ZOOM) si zmenšíte měřítko a vidíte PATROL AREA MAP (1:3200 - 1 cm je 3200 yardů - asi 3 km) a nejdetailejný ATTACK PLOT MAP (1:400 - 1 cm je 400 yardů - asi 360 metrů, celková plocha asi 7 x 4,5 km) na níž již zřetelně vidíte svou ponorku (vlevo), čtyři cvičné cíle (vpravo) a rozlišete směr pohybu vaší ponorky i cílů. V praktickém boji je to obdobně. Změna měřítka mapy opačným směrem je tiský X (UNZOOM). Při zrychleném běhu času vidíte zřetelně rychlejší pohyb ponorky a cílu po mapě (viz dále). Na této mapě vidíte i polohu lodí, zaměřených radarem ponorky (dosah asi 15 km) a trasu torpédonosce, odpálených z ponorky. Pokud body lodí blikají, jde o údaj poslední známé polohu a není přesný, musíte si cíl najít a zaměřit periskopem.

**D) ŘÍZENÍ PONORKY**

Ponorku můžete kromě běžných situací řídit i při pohledu na ATTACK PLOT MAP (nebo jinou) a hned sledovat efekt vašeho manévrů. Tlačítka, mající vliv na ovládání funkcí ponorky na hladině a pod ní jsou tyto:

- 1 - ENGINES STOP - motory stop
- 2 - 1/3 SPEED AHEAD - třetinovou rychlosť vpřed

- 3 - 2/3 SPEED AHEAD - dvoutřetinovou rychlosť vpřed (10 uzlů)
- 4 - FULL SPEED AHEAD - plná rychlosť vpřed (14 uzlů)

- 5 - FLANK SPEED AHEAD - krátkokdobá maximální rychlosť (20 uzlů)
- R - přepínání chodu motoru ponorky vpřed (AHEAD) a vzad (BACK)

- D - DIVING - ponoření pod hladinu
- S - SURFACING - vynoření na hladinu

- C - LEFT RUDDER (kormidlo doleva), další stisk je FULL LEFT RUDDER (kormidlo zcela vlevo), pro rychlé odbočení

- V - RIGHT RUDDER, FULL RIGHT RUDDER - obdobně odbočení doprava

- ENTER - RUDDER AMIDSHIP - kormidlo rovně, pro udržení nastaveného kursu, nebo dosažené hloubky ponoření

- SPACE - návrat do řídícího centra ponorky

- F - TIME SCALE 2, 3, 4 - zrychlení běhu času a simulace (účinné pouze u CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS)

- N - NORMAL TIME SCALE - normální běh času

- W - SIMULATION PAUSED - zastavení běhu programu (nový stisk spustí)

- SYMBOL SHIFT + E - nouzové vynoření

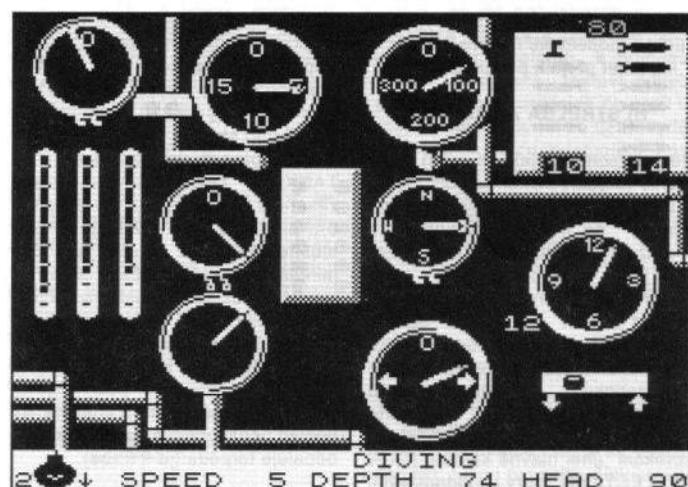
- SYMBOL SHIFT + C - vypuštění klamných trosek (jste-li v hloubce a nepřítel útočí hlubinnými bombami, nebo krouží nahoře)

**E) PŘÍSTROJOVÁ DESKA**

Uvidíte ji buď po stisku CS + 4, nebo doleva od periskopu + M. Řada kulatých přístrojů a stupnic má tyto funkce - od horní řady zleva:

- 1) UKAZATEL STAVU BATERIÍ - ručička nahoře 100%, vlevo 75%, dole 50%

- 2) INDIKÁTOR NABÍJENÍ - zelená kontrolka indikuje nabíjení baterií.



- 3) INDIKÁTOR VYBÍJENÍ - vybíjení baterií = chod elektromotoru.

- 4) RYCHLOMĚR - ručička ukazuje rychlosť max. do 20 uzlů na hladině a maximálně 10 uzlů při plavbě pod hladinou.

- 5) HLOUBKOMĚR - maximální bezpečná hloubka ponoru je podle typu ponorky (viz dále) 300 (90 m), nebo 400 stop (120 m). Maximální ponoření, při němž lze použít periskop je asi 44 stop (13metrů).

- 6) UKAZATEL POČTU TORPÉD - levý sloupec = 4 torpéda v zadních torpédometrech, pravý 6 torpéda v předních a číslo dole (10 a 14) je zásoba torpéd ve skladu. Číslo nahoře = zásoba munice pro palubní kanón (80 střel). Nad levým sloupcem torpéd se po stisku P objevuje indikace vysunutého periskopu.

- 7) SLOUPCOVÉ UKAZATELE PALIVA - tři indikátory ukazují zásobu nafty ve 3 hlavních nádržích pro diesel motor (plavba na hladině). Palivo (černý sloupec) je v nádržích doplnováno vodou (bílý sloupec), protože nafta je lehčí a v nádržích nemůže být vzduch. Zásoba vystačí asi na 50 - 60 dnů plavby.

- 8) HLOUBKA POD KÝLEM - ručička ukazuje množství vody pod ponorkou. Důležité při ponořování v mělkých vodách.

- 9) SIGNÁLKY OTVORŮ - dvě řady signálek, které indikují otevírání a zavírání všech otvorů v trupu ponorky při ponoření a vynoření.

- 10) KOMPAS - ukazuje směr plavby ponorky (Nord, East, South, West).

- 11) HODINY - čísla uvnitř ukazují minuty, číslo venku hodiny. Zde se projeví zrychlený běh času, v noci pak je venku i v periskopu tmá.

- 12) TEPLOTA VODY - ukazuje teplotu vody v okolí ponorky.

- 13) RYCHLOSTNÍ STUPEN - ručička ukazuje stupně rychlosť (viz d1-5) a zařazený zpětný chod motoru.

- 14) VODOVÁHA - pohyb vzduchové bubliny ukazuje

náklon trupu ponorky při ponořování a vynořování.

**F) PERISKOP V PRAXI**

Vysunuje se z velitelské věže stiskem P, další stisk P jej zasune zpět. Na obrazovce vidíme tělo periskopu s bočními držadly a výhled ven na hladinu. Pod výhledem ven je číselný údaj o natočení periskopu (0 až 359 stupňů), dole pak řada údajů, které kapitánu poskytuje střelecký torpédový počítač (TORPEDO DATA COMPUTER):

**TARGET RANGE** - vzdálenost cíle v yardech (1 yard = 0.91m)

**TARGET SPEED** - rychlosť pohybu cíle v yzdech za hodinu

**ANGLE ON BOW** - speciální úhel pro zaměření torpéd

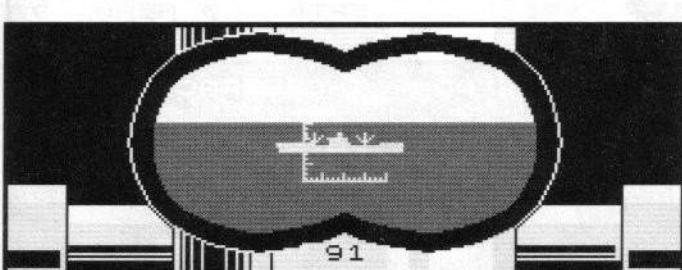
**LEAD ANGLE** - další úhel pro zaměření torpéd

**TARGET COURSE** - kurs plavby cíle v stupních

Otačení periskopu (v krocích asi o 2 stupně) se provádí tlačítky 9 a 0. V kritických situacích, kdy je třeba periskop otáčet rychle (v krocích asi 11 stupňů), zároveň s 9 a 0 držte stisknutý FIRE (M)! Spalte-li v periskopu na hladině lodě, tak po jeho natočení na její střed se objeví v periskopu zaměřovací stupnice a data střeleckého počítače (viz výše). Pokud v tento moment stlačíte I (IDENTIFICATION), vpravo se objeví silueta zaměřené lodi, její typ a tonáž. Takto lze identifikovat nebezpečné torpédoborce (DESTROYER), které je dobré v boji zničit dříve, než neozbrojené nákladní lodi (CARGO SHIP), transportní (TROOP SHIP) a tankery (OIL TANKER). Během boje se setkáte i se speciálními torpédoborci, vybavenými k boji s ponorkami (typ KAIBOKAN).

**G) VELITELSKÝ MŮSTEK**

Je na vrcholu velitelské věže a jestli na hladině, umožňuje široký rozhled po hladině. I zde lze použít pomalé a zrychlené otáčení po obzoru (9, 0 a FIRE). Směr



**TORPEDO DATA COMPUTER**  
**TARGET RANGE:** 768Yds    **TARGET ID:**   
**TARGET SPEED:** 0Kts    **CARGO SHIP**  
**ANGLE ON BOW:** 110Deg    **LEAD ANGLE:** 0Deg    **TONS:** 4000  
**TARGET COURSE:** 23Deg

**SPEED 14 DEPTH 0 HEAD 86**



pohledu (BEARING) se vypisuje spolu s viditelností nahoře. Stiskem T lze ihnet přejít k periskopu.

#### H) STŘELBA Z KANÓNU

Některé ponorky (jako ta vaše) mají kromě torpéda i menší palubní kanón ráže 100 mm, použitelný k boji na hladině na menší vzdálenosti k "doražení" torpédomety lodi, která se ještě nepotopila, nebo když ponorce došly torpéda, nemohla se potopit a pod. Kanón lze použít, stojíte-li na můstku, nebo se diváte periskopem. Kanón se nasměruje automaticky podle údajů střeleckého počítacího a vy musíte pouze tlačítka K a J (+, -) nastavit korekční úhel hlavně kanonu (GUN DEFLECTION), který se jednotlivými stisky nastavuje v krocích po 25 yardů v závislosti na vzdálenosti a rychlosti cíle. Po vložení korekce odpálíte kanón stiskem G (GUN) a po odpálení (DECK GUN FIRED) vám záblesk na obzoru signalizuje explozi náboje. Učinná palba je však jen na menší vzdálenosti, když je loď otočena bokem a je třeba střílet více ran.

#### I) ODPALOVÁNÍ TORPÉD

Naše ponorka má 6 torpédometů na přidi (BOW) a 4 na zádi (AFT). Další zásoba je 10 v zadním skladu a 14 v předním, z nichž se torpéda do torpédometových trubic doplňují vždy po 10 minutách. Po zachycení cíle v periskopu (asi od 8000 yardů) se objeví zaměřovací stupnice a stiskem I získáte data o zaměřené lodi. Pro odpálení torpéda ale počkejte, až se cíl přiblíží nejméně na 4000 - 3000 yardů a stiskem T odpalte torpéda (BOW - AFT TORP FIRED). Na hladině vidíte stopu plujícího torpéda, což pomáhá v orientaci a o úspěšném výsledku se dozvítě z hlášení - SONAR: DISTANT EXPLOSIONS (sonar indikuje vzdálené exploze) a ENEMY SHIP SUNK! (nepřátelská loď je potopena). V periskopu pak vidíte loď, pomalu mizející pod hladinou.

Ponorka může odpalovat nejen torpéda z předních vrhačů (BOW) na cíle zhruba vpředu a po bocích, ale i ze zadních (AFT) vrhačů. Dojdou-li vám přední torpéda, objeví se hlášení BOW TORP TUBES EMPTY/DAMAGED (přední torpédomety prázdné/zničené). Ověřte si stav na přístrojovém panelu a natočete ponorku zádi k cíli, cíl zaměřte periskopem a odpalte zadní torpéda. Jejich trasu k cíli lze sledovat i na detailní mapě. Torpéda, které zasáhnou, se u cíle zastaví, ty které minou, vidíte na mapě, jak plují dále.

Otočení ponorky zadními torpédomety na cíl lze s pomocí detailní mapy, nebo dokonce otočením stojící ponorky (stisky C a V) a porovnáním kurzu na cíl (pod optikou periskopu) a natočení trupu ponorky (HEAD). Je-li například cíl

v periskopu na kursu 110, tak aby šly použít zadní torpédomety, musíte trup natočit nejméně asi o 100 (ideálně o 180) stupňů více, než je kurz cíle - tedy na 210, nebo nejlépe HEAD 290 stupňů.

K potopení větších lodí (OIL TANKER, TROOP SHIP) je třeba zásahů 2 až 3 torpéda. Po odpálení 6-ti předních a 4 zadních torpéda musíte čekat, až se vždy po 10-ti minutách (lze zrychlit čas) doplní po jednom ze skladu. Přehled o počtu a pohotovosti torpéda k odpálení získáte na přístrojovém panelu (CS + 4). Pokud sledujete mapu, poškození lodi, nebo jste na pozovatelné, stiskem T se okamžitě přenesete na pohled periskopem a další stisk T už odpaluje torpéda (je-li třeba).

#### J) DRUHY TORPÉD

Klasické torpédo Mark 14, užívané USA, mělo délku 6,4 m, dosah asi 4000 m, navádění na cíl gyrokopem a rychlostí 46 uzlů (85 km/hod) neslo k cíli nálož asi 200 kg trhavin. Pohon byl parní turbínou a pára, vyráběná spalováním alkoholu a vody spolu se zbytky hoření pak tvořila typickou stopu torpéda (bublinky na hladině), která často prozrazovala polohu ponorky. Koncem 1944 bylo uvedeno do užívání torpédo Mark 18 na elektrický pohon, které žádnými stopami neprozrazovalo polohu ponorky, bylo však pomalejší - pouze 30 uzlů a mělo dosah asi 3000 yardů (2,7 km).

#### K) TYPY A VYBAVENÍ PONOREK

V programu SILENT SERVICE budete moci řídit několik typů amerických ponorek typu GATO a TAMBOR. Jejich skutečná délka byla 94 - 95 m a výtlak 1500 až 1800 tun. Tyto ponorky se liší svým vybavením a schopnostmi a na to je pak třeba brát ohled ve scénářích! V CONVOY ACTIONS vystupují tyto ponorky:

**PLUNGER** - radar (15 km dosah), parní torpéda, ponor do 90 metrů

**WAHOO** - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů (400 stop)

**HAMMERHEAD** - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů

**SEARAVEN** - radar, parní torpéda, ponor do 90 metrů (300 stop)

**TAUTOG** - radar, parní torpéda, ponor až do 120 metrů, přesnější detonátor torpéda

**GRAYBACK** - radar, elektrická torpéda, ponor až do 120 metrů

Ve scénářích WAR PATROLS se setkáte s těmito typy:

**TANG** - radar, elektrická torpéda, ponor do 120 m, přesnější detonátor

**BOWFIN** - radar, parní torpéda, ponor do 120 m, starý detonátor

**GROWLER** - nemá radar, parní torpéda, ponor do 90 m

**SEAWOLF** - radar, parní torpéda, starý detonátor, ponor do 90 m

**SPADEFISH** - radar, elektrická torpéda, ponor do 120 m a přesnější detonátor torpéda

#### L) PLAVBA POD VODOU

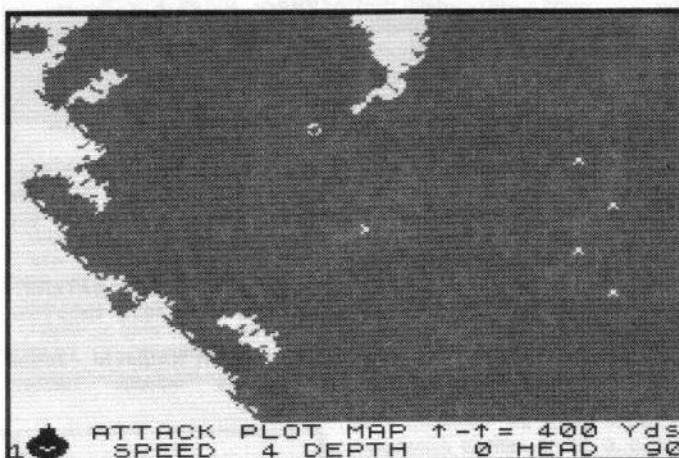
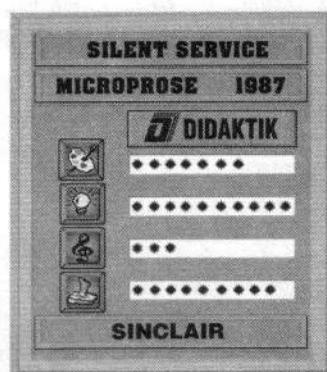
Ponorka se začne ponořovat po stisku D (DIVING). V hloubce 44 stop přestává fungovat periskop. Přepojíme na přístrojový panel (CS + 4) a sledujeme přístroje a údaj o hloubce. Bezpečná hloubka je 400, nebo 300 stop. Vynoření ponorky následuje po stisku S (SURFACING). V kritické hloubce (přes 300 nebo 400 stop) začíná do trupu zatékat a pokud včas zareagujete, lze se nouzově vynořit stiskem SYMBOL SHIFT + E. Následuje nouzové vynoření vpuštěním vzduchu do nádrží (BLOW EMERGENCY TANK), které se ještě zrychlí dalším stiskem S. Častým následkem nouzového vynoření je pak nemožnost znova se ponořit. Pokud se ponoříte v malé hloubce až na dno, objeví se text WE HAVE RUN AROUND a pokud se nezvrednete ode dna, nelze plout kupředu!

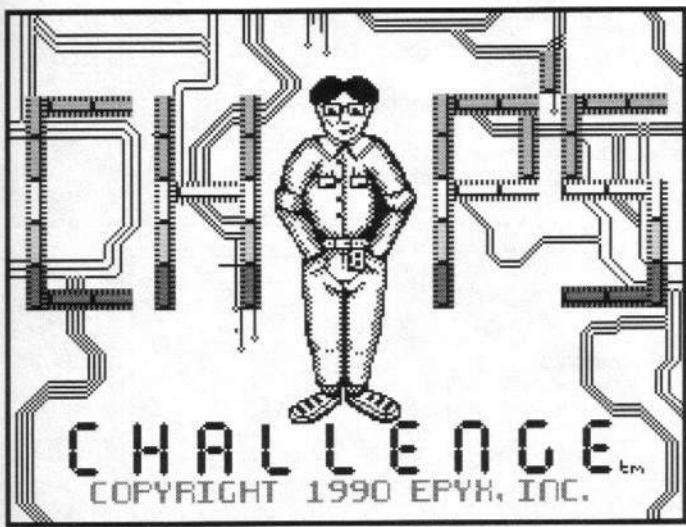
#### M) STÁLÁ INFORMAČNÍ LIŠTA

Při sledování mapy, na můstku, u periskopu, nebo při sledování přístrojového panelu a poškození vám program nabízí v dolním okraji obrazovky neustále 2 řádky informací. V horním se vypisují

všechny zprávy pro kapitána a v dolním řádku se vypisuje rychlosť (SPEED), hloubka (DEPTH) a kurs plavby (HEAD). U siluet ponorky zcela vlevo se ukazují šípkami směry natočení kormidel a stupeň rychlosti.

Další pokračování popisu a údaje o plnění CONVOY ACTIONS a WAR PATROLS uvedeme v dalším čísle FIFA. Pokud vás zajímá předběžné zhodnocení SILENT SERVICE, je toto:





## CHIP'S CHALLENGE

Tato zajímavá logická hra byla původně využita pro přenosovou barevnou videohru ATARI LYNX. Její úspěch byl nad očekávání velký a tak není divu, že se brzy objevily i verze pro počítače C-64, ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD a SPECTRUM. Verze pro Spectrum se dostala do prodeje počátkem roku 1991 a má mít všechny 144 levelů, které měla originální videohra.

Hlavní postavou v této logické hře je CHIP Mc CALLAHAN a k jeho osobě se pojí i malá úvodní historka, kterou si lze na začátku přečíst: Jednou u oběda si k němu přisedla velmi chytrá MELINDA, kterou už dávno tajně obdivoval a vyzvala ho k účasti ve velké soutěži. Pokud zvládne všechna její kola, může se stát členem prestižního klubu THE BIT BUSTERS. CHIP nezaváhá ani chvíli a odpovídá... Zvládnu to! A tak začíná jeho nekonečná pouť přes 144 levelů logických nástrah a hádanek.

### ZAČÍNÁME - LEVEL 1

Jaký je tedy princip hry CHIP'S CHALLENGE? Je vcelku jednoduchý. Na hrací ploše jsou rozmištěny integrované obvody (neboli tzv. čipy), které musí

postavička CHIPA sesbírat, což nevypadá zrovna na moc obtížný úkol. Potíž je v tom, že čipy nejsou přímo přistupné, ale jsou ukryty za nepřistupnými zdmi se zamčenými různobarevnými vrátky. Ke každým vrátkům pak patří klíč stejné barvy, který je bud přímo k sebrání na zemi, nebo rovněž ukryt za vrátky jiné barvy. Uprostřed místnosti pak je velký otazník a pokud na něj CHIP vstoupí, dozví se svůj úkol a malou návodou. Sesbírat 11 čipů v prvním levelu však není žádný problém. Sesbíráme klíčky, najdeme příslušná vrátká a dostaneme se tak k dalším klíčům a s jejich pomocí pak i ke zbytku čipů. Po sebrání posledního čipu musí CHIP najít výstupní dvířka (blikající čtvrtce), vstoupit do nich a tím se přenést do dalšího levelu hry.

Vlastní hra se odehrává ve čtvercovém okně v levé části obrazovky, o velikosti 9 x 9 políček. Není to však celá hrací plocha, ale jen její výsek a při pohybu CHIPA se celá plocha posouvá do stran a nahoru a dolů a ve vyšších levelech je dost veliká (21 x 21 v prvním levelu). V pravé menší části se pak vypisují pomocné údaje pro hráče - level hry, čas hry a počet čipů, které se musí ještě sebrat. Pod těmito údaji je 8 políček, kde se objevují po

sebrání klíče a další pomocné předměty z dalších levelů. Čas na vyřešení levelu 1 je 100 jednotek a v budoucích levelech se bude měnit podle jejich obtížnosti.

### LEVEL 2

Nový trik v tomto levelu, s nímž se seznámíte, jsou posunovací čtverce, pomocí nichž si CHIP musí nějak vyrobit přechod přes vodní plochu (nestačí jen strčit do vody), za níž najde zbytek čipů, ovšem hlídaných nebezpečnými tvory, kteří jsou podobní housenkám, jejichž dotecky usmrť. Level není složitý a tak se brzy ocitáme...

### LEVEL 3

Text návodů CHIPOVY říká: magnet na silovém pole, ohňový štít proti ohni, voda proti vodě a boty s hřebíky na led. Proč tohle? Čipy jsou tentokrát ukryti v oblastech hrací plochy, pokrytých ledem, vodou, nebo chráněném plamenem a magnetickým polem. Na ledě CHIP krouží a nemůže už sebrat, magnetické pole ho unáší stále pryč a oheň a voda mu jaksi nedělají dobře. Stačí tedy postupně posbírat ikony bot a jednotlivých štítů (objeví se pak vpravo v okénkách), zjistit co je co a použít k sebrání čipů...

### LEVEL 4

Návod říká: že modré tlačítko ovládá tanky, zelené přepíná stěny a něco je ukryto pod deskami... No, je to zajímavé, ale brzy přijde na to, že zelená tlačítka otevírají a zavírají střídavě dvojice až trojice dveří, za nimiž jsou čipy a další zapínají pohyb malých tanků, které tak CHIPOVY uvolňují cestu do dalších částí hrací plochy. No a pod tajemnými deskami jsou ukryty bud plameny ohně, nebo... nebo samozřejmě zbytek čipů! Že tam byly, poznáte podle měnící se hodnoty ukazatele počtu nalezených čipů.

### LEVEL 5

Zde už musíme trochu pouvažovat. První klíč, umístěný mezi vodou a ohněm, hlídají navíc nějaké životu nebezpečné potvory a tak zkoumáme dva přistupná tlačítka. Okolo prvního projíždí co chvíli další nebezpečný objekt, takže zkusíme další tlačítko a zjistíme, že s jeho

pomocí se dá nebezpečný objekt uzavřít za dveřmi a CHIP se tím dostane bez problémů k prvnímu tlačítku, které zase zastaví pohyb nebezpečných rotujících čtverců u klíče. Po sebrání klíče se CHIP vydá dveřmi do druhé části labyrintu, kde mezi množstvím bomb jsou další dva tlačítka a pohyblivý objekt ve tvaru kosmické lodi. Provedete-li co třeba, lod projede po ploše a zničí nastraženou bombu před výstupními dveřmi, takže CHIP může vstoupit do dalšího levelu...

### LEVEL 6

Zde se hněd na začátku CHIP dozvídá, že modré stěny mohou zmizet, některé neviditelné stěny se nikdy neobjeví a jsou tu i extra čipy navíc. Stačí v labyrintu "otukávat" modré stěny a hledat průchody. Neviditelné stěny je nutno obejít a hledat jinou cestu. Potřebné čipy sesbíráte celkem bez problémů. Dovedete ale získat i extra čipy navíc?

### LEVEL 7

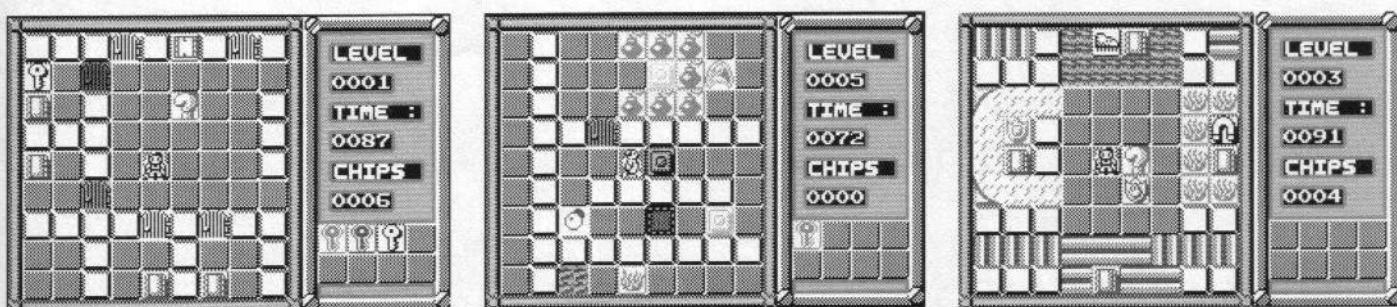
Návod říká, že Teleporty jsou směrové, lupič vám sebere všechny věci a nové zdi se objeví, tam kde nebyly... I zde je nutná trocha kombinace a přemýšlení. Předně jsou tu kulaté Teleporty, které vás přenesou do uzavřených místností, avšak podle toho, z jakého směru do nich vstoupíte! Ikona maskovaného lupiče je rovněž nepříjemná, protože vám pokaždé, co na ni vstoupíte, sebere všechno, co má CHIP u sebe. S tím je nutno počítat, protože CHIP musí použít štít proti vodě a ohni a zároveň využít služeb dlouhé dráhy s magnetickým polem. Právě v takovýchto místech totiž leží potřebné čipy a musíte si trasu doplňovat, protože vždy musíte projít přes pole, hlídané lupičem... Ale i to se dá.

### LEVEL 8

Zde návod říká, že obluda se zastaví na polích s určitým druhem povrchu. Level je snadný a lehce vymaněváte protivníka tak, abyste se dostali k čípu a východu.

### LEVEL 9

Zapneme MG a nahrajeme LEVEL 9 s polu s několika dalšími. Tentokrát už nemáme návod a všechno si musíte zjistit a odzkoušet sami. Už





čas na řešení tohoto levelu - 400 jednotek signalizuje, že hra přitahuje a toto kolo už nebude celkem snadnou procházkou parkem, jako to úvodní. Typické je to, že se zde běžně používají postupy a finty, které jste si procvičili v úvodních levelech. Proto tentokrát sebrání všech 9-ti čipů bude vyžadovat více snažení a zkoušek, než objevíte ten jedině správný postup. Nejdříve si promyšleným posouváním desek musíte vytvořit schůdnou cestu přes vodu k prvnímu klíči (přitom si určitě hned připomenete hry SOKOBAN a BRAIN SPORT). Pak se dostanete na velké ledu pokryté pole, s několika ostrůvky země, orámované plameny ohně. Nejdříve musíte najít způsob pohybu po ledu tak, aby ste neskončili v plamenech, sebrali čip uprostřed ledu a nakonec se zase úspěšně dostali zase přesné do místa jediného východu z ledového pole. Tím to ale jen začíná. Následuje série tlačitek, které otevírají průchody ve zdech a přístup ke dvírkám různých barev, jejichž klíče jsou opět za dvírky barvy jiné. Poučení minulými levelem už víte, jak na to, vysbíráte klíče a otevřete si vstup na dlouhou ledovou dráhu, která CHIPA doveze k další nastražené pasti, která ho může připravit o život. Dva čipy tu hledají žravé housenky, běhající stále okolo nich, takže musíte odhalit systém

jejich pohybu a bez zaváhání je sebrat v tom pravém okamžiku.

Pak o kus dál seberete čip, blokováný mizicími stěnami a znovu řešíte těžší variantu posouvání desek, které musíte dostrkat přesné na pole bomb, čímž si odminujete cestu k dalším čipům. Vyhnete se dalším bombám, odhalte další čip ukrytý pod deskou a lište cestičkou k výstupním vrátkům. Není vám však souzeno do nich vstoupit dříve, než odhalíte zapeklitý ochranný systém, složený z posuvné desky, tlačítka, lepivé pasti a pohyblivého nepřítele... Prostě, už žádná sranka, ale boj až do konce!

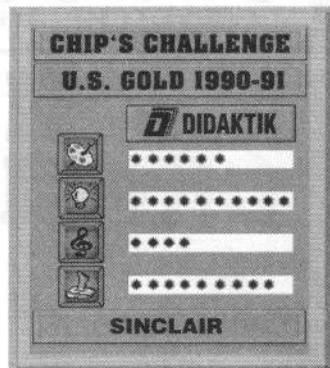
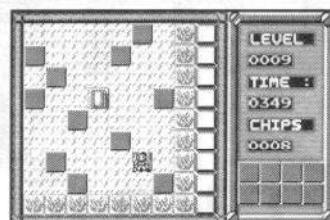
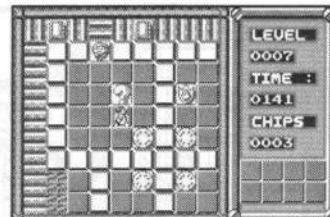
#### LEVEL 10

Vcelku nijak těžce vypadající plocha, kde se musíte pohybovat mezi spoustou políček s plameny a hledat cestu ven... Pokud však nenajdete značně klikatou jedinou trasu k dvírkům ven, jste ztracen...

LEVEL 11 Je opět něco "lepšího". Objevuje se nový prvek - množství jednosměrně se pohybujících chodníků a samozřejmě nové kombinace a využití všeho, co jste poznali už dříve - dlouhé ledové plochy, plameny, klíče, vrátka, boty s hřebíky, ochranné štíty a spousta falešných tras. Vše je skloubeno dohromady do vemi zajímavého celku, místy dokonce s humoristickými prvky na ledové ploše...

#### A CO DÁLE?

Toto je jen náznak toho, jak hra vypadá a to hlavní vás teprve čeká! Prvních 11 levelů ze 144 je tedy za námi a bude trvat mnoho času, než se propracujete o kus dále. Hra CHIPS CHALLENGE je opravdu skvěle vymyšlena a nabízí hráči stále něco nového, prvky jednou použité napříště sestavuje do zcela nových kombinací a situace tím vytvořené působí opět nově a zajímavě. Někdy z již známých věcí vzniká to, co bychom vůbec nečekali. Najdeme tu i prvky z mnoha jiných her, které spolu vytváří zcela novou a vyoce zajímavou hru, které se jen těžko odolává. Hodnotu hry rovněž zvyšuje i zavedený systém vstupních hesel, která se dozvítěte vždy před započetím každého levelu a můžete tedy po přerušení hry snadno pokračovat druhý den tam, kde jste skončili. Po technické stránce se hře taky nedá moc vynutit. Grafika je sice barevná barevná, avšak nijak ohromující. U tohoto typu her to však naštěstí není nutné. Zvuk je pouze přes BEEP, originál hry však má výbornou AY hudbu od DAVE WHITTAKERA. Máte-li tedy rádi logické hry se zajímavými nápady a tukle ještě neznáte, neváhejte a shánějte CHIPS CHALLENGE!!



## ELVÍRA II ČELUSTE CERBERA

DOKONČENIE Z PREDCHÁDZAJÚCEHO ČÍSLA

Vezmi kocky a chod dolu po schodoch spät do obývačky. Tu sa postav oproti duchovi, ktorý stráži dvere do knižnice. Polož pred neho jednu kocku, čuňu o jeden-dva kroky a rýchlo polož ďalšiu. Keď sa duch pohnie smerom dopredu (ku kockám), prebehni cez neho do knižnice. Žiadnu z kníh nemôžeš vyniesť z knižnice, ale poznámky v niektorých knihách ti môžu počas hry pomôcť (budeš ich neskôr potrebovať, a preto si niektoré z nich odpíš). Chod spät cez obývačku na miesto, kde sú veci, ktoré si vyložil. Tu vylož prebytočné hračky z detskej izby a použi seltzer bottle na namiešanie kúzla DETECT TRAP. Nahraj si stav na disketu a vojdí do dverí, ktoré sú priamo pred tebou. Objaviš sa v jedálne. Tu zober čo môžeš. Vino (wine) použi na vytvorenie kúzla COURAGE a sklo na DETECT TRAP.

Keď si všetko urobil, pozri sa do okienka na obsluhu (je naľavo od dverí, ktorími si vošiel). Keď to urobíš, ocitneš sa v chladničke plnej mŕtvol. Dvere sa za tebou zavrzú. Čo teraz? Jednej z mŕtvol vyzuž čízmy (boots) a obuji si ich. Potom zober

meat a cheese z poličky pred tebou. Vylož tu tvoje klúče a pero (po čase zmrznú, a potom ich použijeme na vytvorenie silného kúzla). Použi svoj nôž ako zbraň a útok si nadstav na fierce. Bolo by vhodné, keby si teraz použil kúzlo UNSEEN SHIELD a LUCK. Taktiež si priprav pár ľadových šípkov. Teraz si nahraj stav hry na disketu. Priprav sa. Teraz to začína byť zábavné. Použi curling iron na snímač termostatu (je pri dverach). Ozve sa protipožiarne zariadenie, ktoré spôsobí poplach. To samozrejme neostane bez následkov. Za chvíľu sa dvere otvoria a vojde "sympatická" dáma (alebo je to chlap?) so sekáčkom na mäso v ruke. Teraz treba rýchlo reagovať. Vystrel pár ľadových šípkov (ice darts) a zaútoč s nožom. Ak si ešte nevyhral, použi fireball. Keď si už tohto "návštěvníka" odrovnal, ostanú po ňom otvorené dvere. Otoč sa doprava, chod dole schodmi a vojdí do dverí naľavo. Ocítneš sa v laboratóriu. Tu zober yellow flask, bleach, heart, skin, všetky skúmavky (test tubes) a mozog (brain). Mozog použiješ na vytvorenie

kúzla TURN UNDEAD. Teraz chod hore schodmi a zaboč doprava. Vojdi do kuchyne. Všetko, čo je v nej, zober. Teraz chod do vstupnej halu, kde si nechal vyložené veci. Pred tým si ale nahraj stav hry na disketu, pretože cestou cez chodbu natrafíš na zombieho (ookamžite použi kúzlo TURN UNDEAD, pripadne aj COURAGE). Ak sa všetko dobré skončilo, mal by si stáť pred vyloženými vecami. Teraz tam vylož aj veci z kuchyne a ostatné veci, ktoré nepotrebuješ. Niektoré veci použí na vytvorenie kúziel.

REVIVE - použi cheese a bleach  
TELEKINESIS - použi magnet  
GLUE - použi tube of adhesive (z kuchyne)

Protection - použi vedro (bucket)

LUCK - použi podkovu (je vo vredre)

FIREBALL - použi hocijaký papier, urob si ich niekolko

MAGIC MISSILES - použi tins, nože, a pod.

DETECT TRAP - použi glass jar (z kuchyne)

ICE DARTS - urob si ich niekolko (do zásoby, sú zdarma)

UNSEEN SHIELDS - tiež si ich urob viac

HEALING HANDS - toto kúzlo je veľmi potrebné (slúži na liečenie), a preto si ho urob veľa (nič to nestojí)

Teraz si zober sekáč na mäso (meat cleaver) a použi ho ako zbraň (namiesto noža). Pozor! pri vyrábaní kúzela si neznič kliešte na drôt (wire

cutters, boli v kufri Elvirinho auta na parkovisku), pretože pre prejdenie hry sú bezpodmenečne nutné! Ostatné zbytočné veci, ktoré máš u seba, vylož na kopu k ostatným. Krížik (crucifix) si ale nechaj u seba.

V kope vecí, ktoré si vyložil, by sa mal už nachádzať aspoň tieto predmety:

Candelabra

Place settings

Tri cans of hairspray

Egg basket (kôš s vajcami)

Všetky veci z laboratória

Mirror

Gin a vodka bottles

Padlock

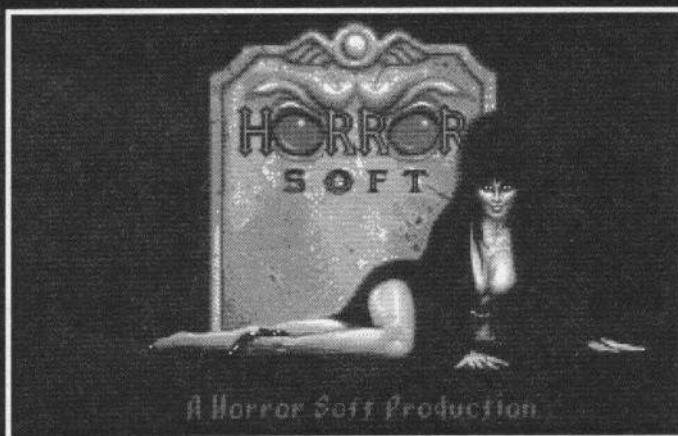
Computer book

meat (z chladničky)

Teraz chod hore schodmi (predtým si ale opäť nahraj stav na disketu) do lava a vojdí do dverí pred tebou. Ocítneš sa v kúpeľni. Tu zober uterák (towel) a špongiu (sponge). Vyjdí z kúpeľne a zaboč doprava. Prides na hlavnú chodbu. Vojdi do dverí pred tebou (trochu vpravo). Teraz použi kúzlo MAGIC MUSCLE (kabát, helmu, rukavicu a čižmy musíš mať samozrejme na sebe) a stiahni plachtu z posteľe. Uvidíš mŕtvolu človeka. Pokús sa jej zožrať kľúče. Po chvíli vyletí duch. Po jeho zabíti (okrem svojej zbrane (mier na ľavé oko) môžeš použiť aj ľadové šípky (ice darts)) zober z posteľe obrázky (pictures) a samozrejme kľúč. Teraz sa pozri pod posteľ. Uvidíš malý červený gombík. Stlač

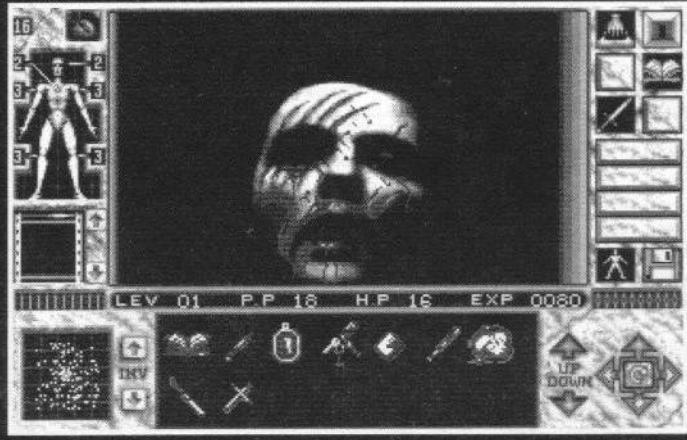
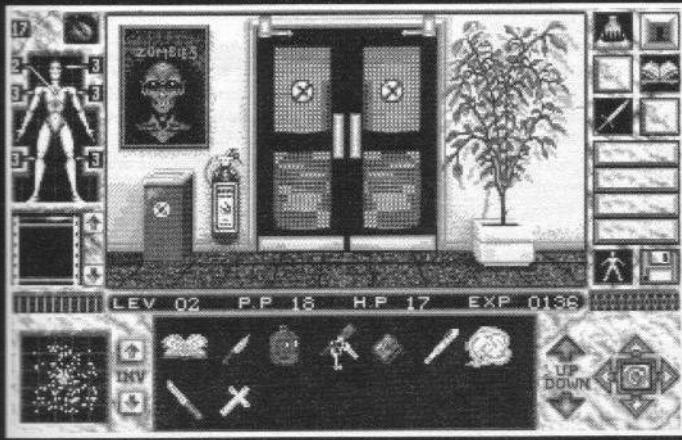


ho. Tým sa ti otvorili tajné dvere vedľa posteľ. Vojdi do nich a zober kalich (chalice of blood) a 10 svietnikov (ten candles) z oltára. Ak to nepôjde, si slabý a musíš použiť kúzlo MAGIC MUSCLE. Teraz sa vrát späť do izby a sošky mačiek použi na vytvorenie kúzla LUCK. Teraz vyjdí zo spálne späť na hlavnú chodbu, otoč sa doprava a zastav sa pred druhými dvermi na pravej strane chodby. Nahraj si stav hry na disketu, použi kúzlo COURAGE a vstúp dovnútra. Budeš svedkom peknej animácie, pri ktorej zabiješ upírku. Po jej smrti zober vankúš (pillow) a ladičku (tuning fork). Teraz vyjdí na chodbu a vrát sa k vyozeným veciam. Tu vyož vankúš, ladičku, uterák, kalich, svietniky aj špongiu. Teraz sa vrát späť do štúdia, vojdi do výťahu a stlač B. Indiána si nevšímaj a zves medicinske vrečuško (medicine bag) z dverí vedľa Indiána, nahraj si stav hry na disketu a vojdi do nich. Zober medený prút (copper rod) - je pri nohe ľavého bojlera. Ihned na teba zaútočí Yeti, ale ti ho privítaj fireballom (to ho zloží). Teraz sa vrát do výťahu a vyvez sa na druhé poschodie. Tu sa postav pred dvere s nápisom costume room a opäť si nahraj stav hry na disketu. Použi UNSEEN SHIELD a vojdi dnu. Musíš zabít čarodejnicu (mier jej na oko). Keď ju zabiješ, zostane po nej oko, ktoré použiješ na výrobu kúzla FEAR. Stlač gombík na stene vedľa teba. Zažne sa svetlo. Zober si všetky kostýmy z vešiakov (v jednom z kostýmov nájdete kord, ktorý hned použi ako zbraň - je veľmi účinný). Teraz chod späť na chodbu a vojdi do dverí s nápisom makeup room. Prezri si šesť obrázkov, ktoré si nášiel pri mŕtvole v spálni a sústred sa na ten, na ktorom je čarodejníkov účen. Postav sa k zrkadlu, zober makeup case, otvor ho (sú v ňom umelé fúzy a pod.) a skús sa namaskovať na čarodejníkovho učña (člapky sú vedľa na poličkách). Pozor! Záleží na každom detaile (vrátane kabáta). Keď si už so svojim výzorom spokojný, odmaskuj sa a veci, ktoré budeš potrebovať na zamaskovanie sa na čarodejníkovho učña si zober. Teraz sa sústred na



obrázok laboratórneho asistenta (má biely plášť) a namaskuj sa podľa neho (vrátane plášta). Teraz sa vrát späť do štúdia 2. k vyozeným veciam. Vojdi do kuchyne a cez kuchyňu dole po schodoch. Dolu sa otoč doprava. Nahraj si stav na disketu a vojdi do dverí. Uvidíš doktora Frankensteinia, ktorý je zaneprázdný. Ponúkn mu pomoc (help). Chvíľu sa bude ošivat, ale potom ti dá flašku s jedom (a o tú ti predsa ide, nie?). Pozor! Flašku s jedom dostaneš len vtedy, keď vieš vzorec jedu (bol napišaný na poznámkach v knižnici). Keď dostaneš jed, odiď. Vráť sa späť k vyozeným veciam, odhod veci, ktoré fa maskovali za laboratórneho asistenta, a obleč si svoje šaty (vrátanikov kabát, čižmy, helmu a železnú rukavicu). Teraz použi jed na mäso (meat; bol v chladničke). Chod do študovne (je to miestnosť s akváriom s piraňami). Daj otrávené mäso pirani a počkaj kým začne plávať hore bruchom. Potom vyber z akvária klúč, otoč sa doľava a dobre si pozri obrázok na stene. Za obrázkom je skrytý trezor. Klúcom z akvária ho otvor zober z neho indiánsku fajku mieru (chief peace pipe). Vráť sa k vyozeným veciam a chod hore schodmi doľava. Navrch sa otoč doľava. Keď prieđe na hlavnú chodbu, zahni doprava. Vojdi do dverí po pravej strane a zober si zápalky (matches - sú v jednej z krabič) a rebrík. Potom vyjdí z izby,

otoč sa doprava a vojdi do dverí pred tebou (pred tým si ale nahraj stav na disketu). Keď sa objavi upír, použi ladičku (tuning fork). Tým otvoríš strechu a denné svetlo upíra zabije. Teraz použi rebrík, pristav ho k otvoru na streche a vylez po ňom na strechu. Pred sebou uvidíš komín. Pripevni naň medený prút, ktorý si našiel v miestnosti s bojlermi (pri Indiáni). Vráť sa späť k vyozeným veciam. Teraz by si mal mať približne magickú úroveň 6. Vyož tu všetky veci okrem oblečenia, zbrani, medailónu (bez neho nemôžeš kúzliť), pinzety (nail file) a žltej tekutiny vo flaške. Uisti sa, či máš kúzlo TELEKINESES a BREATH UNDERWATER. Nahraj si stav na disketu a chod do štúdia 1. Vojdi do plátna a ocitneš sa v katakombách. Tu zbieraj všetko, čo nájdesh. Kryštály (crystals), ktoré nájdesh, môžeš použiť na vytvorenie kúziel (rovnačo ako hriby). Všetky červiky, komáre a larvy zabijaj! Obzvlášť si daj pozor na komáre, pretože ak ti odsajú trochu krvi, trávia fa, a postihnutá končatina pomaly odumiera. Preto si nahrávaj stav hry na disketu trebás aj po každom úspešnom súboji. Hned na začiatku chodieb uvidíš po pravej strane výťahové dvere. Otoč sa k nim a vypíňač prepni do polohy ON (jednoducho povedané, zapni ho). Muchotrávky, ktoré nájdesh ihned používaj na výrobu kúzla HERBAL HEALING (je to silné liečivé kúzlo, dostaneš sa späť do chodieb) a vrát sa do štúdia 1. Odtiaľ sa presuň do





štúdia 2. k vyloženým veciam. Napravo na stene visí barometer. Zves ho zo steny a použi ho na výrobu kúzla SUMMON STORM. Zároveň si zober kopy veci kliešte na drót (wire cutters). Teraz chod' na strechu domu (ku kominu) a toto kúzlo použi na vyvolanie búrky. Blesk udrie do medeného prúta, ktorý sme tam dali už minule a tým sa dostane elektrický prúd do aparátury, na ktorú je napojený Frankenstein dole v laboratóriu. Chod' k nemu (cez kuchyňu a dolu schodmi). Teraz si prichystaj kliešte a nahraj stav hry na disketu. Zapni aparáturu. Frankenstein sa postaví a s rukami pred sebou bude kráčať k tebe. Ty chvíľu čakaj, a potom použi kliešte na prestrhnutie drôtov, ktoré má na hlave (musíš to urobiť vo vhodnom okamihu, pretože ak to urobiš skoro, zabýť Frankenstein ti zablokuje dvere za ním, do ktorých sa už potom nedostaneš, ak to ale urobiš neskoro, zabije ťa). Keď už Frankenstein zneškodní, zober z jeho hlavy kovový obruč, mozog a kožu na hlave (scalp). Over si, či ti nezablockoval dvere (musíš ti svietiť šípka, ktorá ti označuje, že do nich môžeš vojsť), ale nechádzaj do nich! Teraz sa vrát ku kope vyložených vecí a zober mozog, srdečko, scalp, eggs (vajcia z košíka čo bol v kuchyni). Taktiež si zober kalich (chalice of blood), skúmavky (test tubes), veci zo vzácneho kovu, križik, zrkadlo (mirror), klúče a pero z chladničky (z týchto hned vytvorime kúzlo FREEZING BLADE), vankúš (pillow), spreje na vlasy (hair sprays), gin a vodka bottles a veci, pomocou ktorých sa dokážeš zamaskovať na čarodejníkovho učña. Ak máš dosť vysokú magickú level, z vankúša vysobiš kúzlo TRUEFLIGHT, zo zrkadla ILLUSION a zo špongie ABSORB MAGIC. Teraz sa vyber do štúdia 3. Cestou do teba budú narážať netopiere, ale keďže máš na

hlave helmu, nemusíš si ich všímať. Po chvíli uvidíš dvere do kostola. Vojdi do nich, zober náboženské veci z oltára a výrob z nich kúzlo HOLY BLAST (aj z iných posvätených vecí, ktoré máš u seba (okrem križika)). Musíš vyrobiť 2 kúzla HOLY BLAST, inak hru neprejdeš. Na jednom zo stolov je modlitebná knižka (prayer book) - zober ju - túto zatiaľ nesmieš premeniť na žiadne kúzlo. Teraz chod' k nádobe so svätenou vodou a naplň s ňou všetky skúmavky, ktoré potom spolu s križikom použiješ na vytvorenie kúzla BLESS (slúži na posvätenie zbrane, je to dobré najmä v súboji s neživými, napr. s kostlivcami). Teraz už križik môžeš použiť na vytvorenie kúzla HOLY BLAST (ak ich ešte nemáš vytvorené 2). Vyrob si niekoľko kúziel HEALING HANDS a ICE DARTS. Kúzlo FREEZING BLADE použi na zbraň, s ktorou bojuješ (rovako použi aj kúzlo BLESS). Teraz si nahraj stav hry na disketu a odsuň skriňu (pulpit) napravo od oltára. Tým otvoríš padacie dvere. Vojdi do nich. Hned na teba zaučia dve čarodejníčky (najprv zabi pravú, potom ľavú), ktoré sú prikované pri truhle. Truhlu otvor a vojdí dnu. Chod' stále dole, až kym neprideš na dno. Teraz sa nachádza v katakombách, kde sú samé pasce (pozor na ne!) a kostlivci. Preto ti odporúčam častejšie nahrávať stav hry na disketu. Ak už máš vysoký magický level, vyrob zo sprejov na vlasy, z ginu a vodky kúzlo NOVA (jeto veľmi silné útočné kúzlo, ale v katakombách ho nepoužívaj, rovnako ako HOLY BLAST, tieto kúzla sa musia použiť v správny čas na správnom mieste, a keby si ich použil inde, hru by si už nemohol prejsť). Taktiež si nesmieš minúť kúzlo UNHOLY BARRIER!!! Tvojou úlohou je teraz dostať sa na samý spodok katakomb (pozor, od štvrtého levelu lieta po chodbách duch, ktorý ťa zabije, ak nemáš použité kúzlo

COURAGE). Tu sa nachádza čarodejník, ktorý stráži cestu. Ak chceš, aby ťa pustil ďalej, musíš sa ešte pred tým, ako ťa uvidí, prezliect za jeho učña. Ak si sa správne zamaskoval, pustí ťa ďalej. Na konci tejto chodby ťa čaká Elvira. Lenže opäť nie pravá, ale falošná. Pred tvojimi očami sa začne meniť na kobru, preto ju nefutuj, a hned' ak ju uvidíš, zaučia na ňu (pitchaj ju do očí). Ak ju zabiješ neskoro, zoberie to všetky firebally, prípadne aj iné dôležité a potrebne kúzla. Keď ju zabiješ, zober si vojnovú kopiju (war lance), ktorá tam po nej zostala. Teraz sa môžeš vrátiť späť hore do kostola. V miestnosti s truhľou (kde si zabil dve prikované čarodejnice) zostaň stáť. Vyrob si niekoľko (aspoň dve) kúzla LIGHTING BOLT (ak veci na to potrebuješ, je popísané v časti KÚZLA) a počkaj, kým tvoja magická energia (p.p. body) nedosiahnu maximum. Teraz si nahraj stav hry na disketu, lebo teraz príde najťažšia časť celej hry. Upozorňujem, že v tejto chvíli musíš už mať magický level 10, inak nemáš šancu (ak ho ešte nemáš, vráť sa do katakomb a pozabijaj ešte nejakých kostlivcov). Tak a teraz do toho. Vyjdí hore. Ocitneš sa opäť v kostole, ale tentokrát sa tu udeje niečo čudné. Všetko stmaľne a z padacích dverí na teba vyletí kostra s kosou. Ihned použi kúzlo UNHOLY BARRIER a nehýb sa. Počítaj, kolkokrát do teba kostra sekne kósou. Keď sa sekne siedmy raz, tesne pred tým, ako z teba vytiahne kosu, vystrel na ňu kúzlo HOLY BLAST. Potom počkaj, až do teba zase sekne a vystrel po nej kúzlo HOLY BLAST (prípadne LIGHTING BOLT). Taktôto postupuj, pokiaľ máš na uvedené kúzla p.p. body. Ak už na ne nemáš, počkaj si na to, ako kostra bude chcieť zaťať do teba kosu a tesne pred tým vystrel FIREBALL (prípadne ICE DART). Ak všetko vyšlo, kostra by

mala vybuchnúť a zmiznúť. Teraz pomocou kúzla RESSURECT (vyrobí ťa z týchto vecí: mozog, srdečko (heart), scalp, eggs a prayer book) oživ mŕtveho farára, spýtaj sa ho na Cerbera a popros ho, aby ti nakresli pentagram (draw a pentacle). Keď ti to slúbi a odíde, chod' do štúdia 2. k vyloženým veciam. Tu si vyrob kúzlo BIND DEMON (z lana a binding scroll). Teraz chod' k zabitému Frankensteinovi a vojdí do dverí za ním. Čaká ťa tam pravá a nefalšovaná Elvira, ktorá sa k tebe pridá a ďalej už bude chodiť s tebou. Zároveň sa tu nachádza aj magické vrecúško (magic bag). Vráť sa k vyloženým veciam a zober si z nich nasledovné predmety:

10 svietnikov (ten black candles)  
magic bag  
tomahawk  
war lance  
matches  
chief peace pipe

Teraz chod' za Indiánom (do výťahu vo vstupnej hale a stlačiť B) a daj mu tomahawk, war lance a magic bag. On ti posvätí silným kúzлом tomahawk, vojnovú kopiju, aj magické vrecúško, ktoré ti vráti späť. Nakoniec mu ešte daj chief peace pipe (tú si nechá). Teraz si nahraj stav hry na disketu a chod' na parkovisko. Tu polož 10 svietnikov so siečkami na nakreslený pentagram. Priprav si tomahawk, kopiju aj magické vrecúško a zápalkami zapál siečky na pentagrame. Ihned potom použi magické vrecúško, ktoré privolá Cerbera. Použi na neho kúzlo BIND DEMON, ktoré ho na chvíľu zastaví. Ihned ako prestane čiarkovať hoď do neho kopiju, inak ťa spáli. Ak to stihneš, zmení sa uvidíš jeho srdečko. Zatímu do neho tomahawk. A to je už naozaj koniec (Elvira sa ti samozrejme ešte podája).

AMIGA 500

## KÚZLA PRE ELVÍRU

Kúzlo	Zložky	Význam
Ice dart	"zadarmo"	Ladový šíp spôsobuje menšie zranenia.
Bless	svätená voda a križ	Zosilní účinok nejakej zbrane-posvätí
Enchant W.	smaragd a pilník	Zosilní účinok nejakej zbrane-naostri
Fireball	papierové predmety	Ohnivá guľa-pomerne silné útočné kúzlo
Holy Blast	svetníky z kostola	Ovelia silnejšia obdoba fireballu
Light.Bold	ametyst a príbor s tan.	Blesk-silné útočné kúzlo
FreezingB.	zmrazené klúče a pero	Zosilní účinok nejakej zbrane-zmrází
Nova	spreje alebo liehoviny	Veľmi silné útočné kúzlo
Unseen Sh.	"zadarmo"	Vzdľnosný štít-trochu chráni pred údermi
Protection	kovové nádoby	Silnejšia obdoba unseen shield
UnholyBar.	modlitebná knižka	Silná ochr.stena pred nesvätým bytos.
ResistFire	hasiaci prístroj	Ochráni pred ohňom alebo fireballom
Mindlock	kniha a vysaci zámok	Ochráni pred kúzľom destroy magic
Mag.Armour	zlaté alebo strieb. veci	Silné ochranné kúzlo
BreatheUn.	hocjaké jedlo	Ochrana pred jed,plynom a pri potápaní
AbsorbMag.	granát a savé v.-uterák	Nemajú na ťa žiadne kúzla účinok
Luck	štvrťlistok,podkova....	Zvyšuje štastie
Telekines.	Magnet z magnetofónu	Pritiahne menší kovový predmet
Buoyancy	rybacia kostra	Vo vode ťa nadnáša

Kúzlo	Zložky	Význam
DetectMag.	topáz	Objaví mágiu
Courage	alkohol	Guráž-ten tak ľahko neomdlieš
MagicMusc.	kovové predmety	Na chvíli si veľmi silný-sila úderu
TrueFlight	vankúš	Mágia zasiahne silnejšie nepriateľa
Brainbost	disketa	Genialita-zvýšenie inteligen.bodov
Glue	lep	Prilepi nepriateľa na miesto
Fear	oko z čarodejnice	Spôsobuje hrôzu (na bojazlivé príšery)
Illusion	zrkadlo	Príšere sa zdá, že vyzeráš ako ona
TurnUndead	mozog	Zneškodní nesmrteľnú prišeru (zombie)
Ressurect	mozog,vajcia,srdce,modi	Oživí svätú osobu
Bind Demon	lano a binding scroll	Omráči Cerberusa
Summ.Storm	barometer	Privolá búrku
Healing H.	"zadarmo"	Trochu vyliečí niektorú časť tela
Antidote	červené hríby	Odsaje všetky jedy z tela
Revive	páchnuce veci (syr...)	Ked od strachu omdlieš, tak nezomrieš
HerbalHeal	jedlé hríby	Úplne vyliečí niektorú časť tela
CureWounds	svätá voda	Obnoví tvoje psychické sily
DetectTrap	nádoby zo skla	Objavuje pasce (v katakombách)



# GUNSHIP 2000

Nasledujúca recenzia (alebo skôr návod) je určená najmä leteckým "fajnšmekrom", pretože pre nich firma MICROPROSE pripravila skutočnú lahôdku - simulátor bojových vrtuľníkov GUNSHIP 2000.

Áno, dobre ste čítili, ide skutočne o simulátor vrtuľníkov, pretože v hre si môžete zalietať s týmto vzdušnými legendami: Apache, Longbow Apache, Kiowa, Defender, Blackhawk, Super Cobra, Comanche Gunship a Comanche Scout.

Každá z týchto helikoptér má iné letové vlastnosti, inú výzbroj (ktorú si môžeme meniť podľa misie) a samozrejme inú prístrojovú dosku. Hra je prekrásne spracovaná. Animácia letu a okolitých objektov je realistická a prekvapujúco rýchla. Taktiež zvukové efekty (výbuchy, zvuk motorov, hlásenia pilotov a pod.) vyvýšajú túto hru nad priemier. Mimoobojové pasáže sprievajú množstvo pekných obrázkov, ktoré dopĺňa vhodné zvolená hudbu. Skrátku a jasne povedané, je to hra, ktorú musíte mať! Na záver tohto úvodu treba dodať, že hra vyžaduje minimálne 1MB RAM (väčšia pamäť je vitaná, pretože hra si voľnú pamäť otestuje, a ak jej má dosť, úseky, ktoré sa už raz do pamäte nahrajú sa už nikdy nenačítavajú z disku). Taktiež majiteľov harddiskov (vo verzii pre Amigy) poteší správou, že hra sa na harddisk dá inštalovať, a to dokonca veľmi jednoducho (inštalačný program je jednoducho špičkový, ale to je už u firmy MICROPROSE zvykom). Trošku prekvapujúce je, že na 4 disketách je len cca 2.5MB údajov. Hra beží pod Kickstartom 1.3 i 2.0 (tu sa niekedy dosť blbo ovláda myš - šípka poskakuje cik-cak, ale hru možno pohodlne ovládať joystickom aj klávesnicou). Toľko k úvodu a teraz prejdime k samotnej hre.

## Najprv trochu teórie

APACHE - rýchly a kvalitný, unesie množstvo zbrani (najvhodnejšia volba pre väčšinu misií)

LONGBOW APACHE - najlepšie, čo môžete mať (bohužiaľ môžete na ňom lietať len vtedy, ak Vaša vojenská hodnosť je aspoň CAPTAIN - CPT)

KIOWA - malý a ľahký, vhodný na prieskumné lety

DEFENDER - platí pre neho to isté, čo pre KIOWU

BLACKHAWK - veľký a ľahký, ako jedený môže niesť náklad, a preto sa používa na transport vojakov a nákladu, pripadne na záchrannu stratených pilotov

SUPER COBRA - rýchly a ľahko ovládateľný, unesie pomerne veľkú výzbroj, je vhodný na misie, kde je dôraz na rýchlosť

COMANCHE GUNSHIP - ultramoderný, rýchly, odolný, super (bohužiaľ je prístupný len vtedy, ak Vaša hodnosť je aspoň 2LIEUTENANT - 2LT)

COMANCHE SCOUT - platí pre neho to isté, ale unesie menej zbrani, je vhodný na výzvedné akcie (odtiaľ je aj jeho názov)

Všetky typy helikoptér majú dva motory.

## Zbraňové systémy

STINGER, SIDEWINDER - proti vzdušným cieľom

SIDEARM - streľa proti radarovým systémom

HELLFIRE, HELLFIRE MMW, HELLSREAK, TOW-2,

MAVERICK - silné strely proti pozemným obrneným cieľom (lišia sa doletom a hmotnosťou)

HYDRA 70 M247, M255, M261 - strely proti pozemným slabovo obrneným cieľom, sú to jediné strely, ktoré musíme na cieľ navádzat ručne

PENGUIN - strely proti cieľom na vode (ponorky, lode a pod.)

SUU-11B/A POD, GPU-2/A POD - palubné guľomety (niektoré helikoptéry ich už majú standardne namontované)

Odporučaná kombinácia zbrani pre väčšinu misií: STINGER, HELLFIRE, HYDRA 70 M261.

A teraz prejdime k samotnej hre. Po nahráti hry sa Vám na obrazovke objaví pohľad do pracovne veliteľstva vojenského letectva. Najprv kliknite na nástenku, ktorá je na stene pred Vami a potom si bud vyberte pilota, s ktorým chcete lietať (musí mať stav ACTIVE) - kliknite ľavým tlačidlom

myši alebo si vytvoríte nového pilota. To urobite tak, že kliknete pravým tlačidlom myši na pilota, ktorého chcete vymazať. Potom zadáte meno nového pilota a stlačíte Enter. Teraz si zvolíte znak Vašej letky (šípkami na klávesnici), stlačíte Enter a nakoniec napišete meno Vašej letky (opäť ukončíte Enterom). Teraz na takto vytvoreného pilota normálne kliknete a ocitnete sa opäť v pracovni. Tu si zvolíte územie, na ktorom chcete lietať (kliknete na mapu sveta vpravo; môžete si zvoliť Európu - je ľahšia alebo Perzský záliv - je ľahšia). Keď ste to už urobili, kliknite na spis vedľa pilota oproti Vám a vyberte si typ Vašej misie:

TRAINING - tréningová misia, nedostanete body ani povýšenie  
SINGLE - ostrá misia, v ktorej poletíte sami a musíte zničiť dané ciele (v závislosti od toho ako ju splníte, dostanete body, vyznamenania a prípadne Vás aj povýšia)

FLIGHT - túto možnosť dostanete, len ak Vaša hodnosť je aspoň 2LIEUTENANT - 2LT, je to ostrá misia, kde riadite celú letku (okrem Vás letia aj Vaši štyria podriadení, ktorímu musíte dávať prikazy; samozrejme že s nimi letíte aj Vy)

CAMPAIGN - ak sa sem chcete dostať tiež musíte byť aspoň 2LIEUTENANT - 2LT, je to najfajnšia akcia zo všetkých, skladá sa z 5-10 misií typu FLIGHT (presný počet závisí od toho, ako sa Vám podarí splniť dané úlohy), túto akciu musíte dokončiť, nemôžete si v jej priebehu zvolať napr. misiu SINGLE, alebo FLIGHT, pretože Vaše výsledky sa zmažú a môžete robíť celú CAMPAIGN odnova (pričadne Vás navyše degradujú a zoberú Vám vyznamenania)

Keď ste si už vybrali Vašu misiu, kliknite na dvere. Tu ešte treba spomenúť význam čierneho stolíka pod mapou sveta. Keď na neho kliknete, objaví sa Vám spis. Ak kliknete aj na tento spis, z Vášho leteckého záznamu (kde sú zaznačené všetky Vaše splnené misie, body, vyznamenania) sa vymaze posledná misia. Je to výhodné tedy, ak sa napr. v misii zabijete, pripadne padnete do zajatia. Po tejto volbe ste v takom stave, ako keby ste poslednú misiu nelepteli.

Po nakliknutí na dvore sa pred Vami objaví bud' obrázok základne pozemných vojsk alebo lode (to závisí od toho, či misiu začíname z pozemnej základne alebo z lode). Potom sa už pred Vami objaví veliteľ ukazujúci na mapu vedľa seba. Na dolnom okraji obrazovky vidíte papiere, ktoré popisujú Vašu misiu. Kliknite na ne. Pred Vami sa objavia jednotlivé listy. Na prvom liste máte udaný hlavný (PRIMARY TARGET) a vedľajší cieľ (SECONDARY TARGET). Tu treba pripomenúť, že na to, aby Vaša misia bola výhodnotená ako splnená, treba splniť aspoň jeden z týchto cieľov. V prípade, že ste si predtým zvolili misiu CAMPAIGN (viď vyššie), môže byť týchto cieľov aj viac (maximálne 5). Pod zadanými cieľmi máte označené súradnice Vašej základne (BASE), a piateľskej tankovacej stanice s palivom (FARP) - ak pristaneš tu, môžete si doplniť palivo, ale pozor, ak sa tu rozhodnete skončiť misiu, budeš považovaný za

**CALLSIGN: ECHO 1**

**HELICOPTER TYPE: AH-64A APACHE**

**WEAPONS:**

MISSILE	30	MISSILE	8x AGM-114A HELLCAT
MISSILE	30	MISSILE	8x AGM-114A HELLCAT
MISSILE	100	MISSILE	8x AGM-114A HELLCAT
MISSILE	52	MISSILE	14x HYDRA 70 M261
MISSILE	1200 Rds	MISSILE	EMPTY

**WEAPON SYSTEMS:**

- STINGER
- SIDEWINDER
- SIDEARM
- HELLFIRE
- TOW-2
- HYDRA 70 M247
- HYDRA 70 M255
- HYDRA 70 M261
- MAVERICK
- PENGUIN
- OPTIONS
- REMOVE WEAPONS
- CHANGE HELICOPTER
- 30MM CHARRINGUN
- FUEL
- CHAFF/FLARES

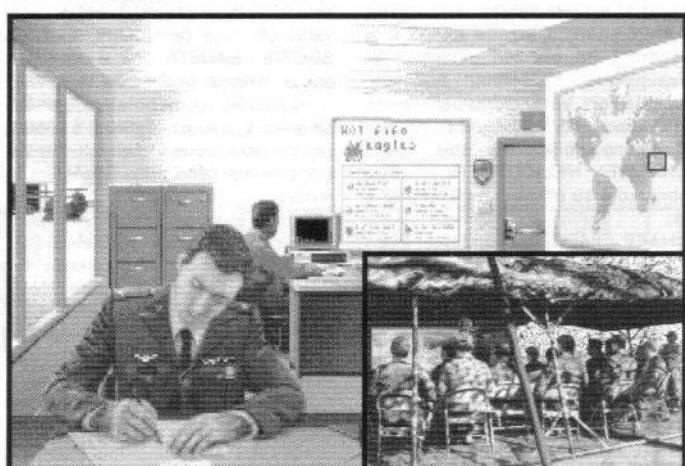
**RANGE: 4km**

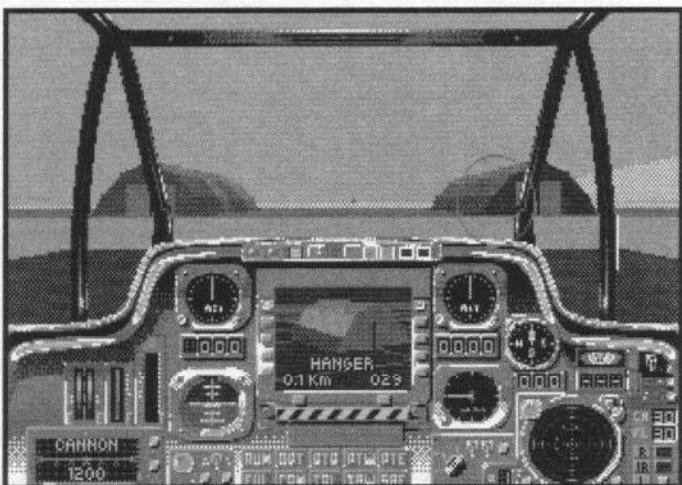
**Medium/heavyweight wire guided anti-tank missile for use against most armored threats.**

**WEAPON SYSTEMS:**

- STINGER
- SIDEWINDER
- SIDEARM
- HELLFIRE
- TOW-2
- HYDRA 70 M247
- HYDRA 70 M255
- HYDRA 70 M261
- MAVERICK
- PENGUIN
- OPTIONS
- REMOVE WEAPONS
- CHANGE HELICOPTER
- 30MM CHARRINGUN
- FUEL
- CHAFF/FLARES

**ACCEPT**





strateného v akcii (MISSING IN ACTION - MIA, s takto označeným pilotom už nemôžete ďalej lietať!). Čiže plati, že ak chcete úspešne skončiť misiu, musíte sa v okamihu jej skončenia nachádzať na základni. Keď teraz kliknete na list, objaví sa Vám ďalší (atd.), kde máte napisané, na akých nepriateľov môžete pri plnení misie naraziť na zemi, prípadne vo vzduchu. Nepriateľská aktívita sa môže pohybovať od slabej (LIGHT) až po veľmi silnú (EXTRA HEAVY). Na ďalšej strane je nakreslená mapa bojového územia, na ktorej sú vyznačené písmaná s nasledovným významom: B - základňa, F - tankovacia stanica, P - hlavný cieľ, S - vedľajší cieľ. V prípade, že sa hlavný alebo vedľajší cieľ pohybuje (napr. je to kolóna tankov a pod.), je pri písme smer jeho pohybu označený žltou šípkou. Na ďalšej strane (poslednej) sa môžete rozhodnúť, či túto misiu prijmete alebo nie (odmiestnu ju môžete tak, že kliknete na štvorček s názvom DECLINE MISSION; ak to ale urobíte niekdeľkokrát, budete pokarhaní a budú Vám odobraté vyznamenania, prípadne Vás degradujú). Ak s misiou súhlasíte, kliknite myšou na ľubovoľné miesto obrazovky (okrem listu). Teraz kliknite na obrázok helikoptéry (ak sa Vaša misia začína na lodi tak na dvere s názvom HANGAR DECK). Teraz si môžete vybrať helikoptéru, s ktorou chcete letieť a dobre si ju vyzbrojiť (to ale len vtedy, ak nesúhlasíte s volbou počítača, pretože on Vám jednu helikoptéru aj s vhodnou výzbrojom ponukne). K zmene helikoptéry slúži nápis CHANGE HELICOPTER. Pod obrázkom sú údaje o helikoptére, a to:

CHAFF - pásky kovu slúžiace pri vypustení na odklonenie rádioľovo navádzaných striel  
FLARES - to isté čo CHAFF, ale slúžia na odklonenie infra navádzaných striel  
FUEL - množstvo paliva v percentoch  
LOAD - nosnosť helikoptéry v percentoch, ak je viac ako 100%, nevzlietnete, lebo ste preťažení

AMMO - počet nábojov do palubného guľometu (len ak helikoptéra guľomet má)

INBOARD STORES - úchyty na zbrane bližšie k trupu helikoptéry

OUTBOARD STORES - úchyty na zbrane ďalej od trupu helikoptéry

WINGTIPS - úchyty na zbrane na koncoch malých krídel (len u niektorých typov helikoptéry)  
HOLD - nákladný priestor (len u helikoptéry typu BLACKHAWK)

Všetky tieto údaje môžete meniť pomocou volieb v pravej časti obrazovky. Keď ste so všetkým spokojní, kliknite na priestorovo vyzerajúce tlačidlo v pravom dolnom rohu obrazovky (s nápisom ACCEPT). Týmto sa vrátite späť k veliteľovi a kliknite na mapu, na ktorú ukazuje. Tako ste odštartovali Vašu misiu typu TRAINING alebo SINGLE (závisí to od Vašej voľby v pracovni, vid' vyššie). Teraz pár pripomienok k misiam FLIGHT a CAMPAIGN. Všetko je tu rovnaké ako pri misiach TRAINING a SINGLE, ale helikoptéra a výzbroj (samozrejme len vtedy, ak nesúhlasíte s volbou počítača) musíte zvoliť niečo pre seba, ale aj pre ďalších štyroch členov vašej letky. V hornej časti obrazovky máte troch pilotov (vrátane seba), ktorí majú splní hlavný cieľ. Vy ste ich veliteľ (HEAVY SECTION LEADER). V spodnej časti obrazovky sú dva piloti určení na splnenie vedľajšieho cieľa (pilot naľavo je veliteľom tejto časti letky - LIGHT SECTION LEADER). Ak si netrúfate ani s dvoma pilotmi (okrem vás) na splnenie hlavného cieľa, stlačte písmeno L, a teraz všetkých 5 pilotov (aj s Vami) bude určených len na splnenie hlavného cieľa. Stlačením H môžete navzájom vymeniť helikoptéry medzi pilotmi, stlačením D jednu helikoptéru skopírujete inému pilotovi. Po nadstavení kliknite na tlačidlo v pravej dolnej časti obrazovky (RETURN TO BRIEFING), čím sa vrátite k veliteľovi a kliknutím na mapu (v prípade misie typu CAMPAIGN je dvojfarebná - modrá farba znázorňuje spojenecké jednotky, červená jednotky nepriateľa; ak celá mapa omordie,

CAMPAIGN je skončená) začnete misiu.

Teraz sa pred Vami objaví akási prístrojová doska, kde si môžete nadstaviť úroveň obtiažnosti (takto nadstavené údaje už potom počas misie nemôžete meniť). Máte tu tieto voľby:

CP/G CONTROLS - v prvej polohe počítač po zameraní cieľa strieľa sám, v druhej polohe sa Vás počítač po zameraní cieľa spýta, či môže vystrieľať a v tretej polohe (NONE) sa o streľbu staráte úplne sám; odporúčam NONE, lebo inak Vám počítač vystrieľa zbrane na nepodstatné ciele a Vy nebudeť mať čím zničiť hlavný cieľ

ENEMY QUALITY - kvalita nepriateľa: POOR - ubohá

AVERAGE - priemerná (odporúčam ju)

CRACK - výborná

ELITE - elitná super

FLIGHT - voľba letu EASY (lahkého, pri zvyšovaní rýchlosťi sa helikoptéra správa ako lietadlo - neklesá) a REALISTIC (realistický let, pri zvyšovaní rýchlosťi helikoptéra klesá ako v skutočnosti, vyžaduje to trochu cviku)

LANDINGS - voľba spôsobu dotyku Vašej helikoptéry so zemou: NO CRASHES (nemôžete sa rozbiť) a REALISTIC (ak budete klesať rýchlejšie ako 2m/s, prípadne budete naklonení, rozbijete sa)

AVOIDANCE - pri ON Vám helikoptéra pred kopcom sama vystúpa do potrebné výšky, pri OFF nie; odporúčam ON, pretože nikdy dopredu neviete aký je kopec vysoký a kedy už treba začať stúpať; hovoríme to preto, lebo výška, v akej by ste mali letieť je max. 300-400m (ak poletíte vyššie, ľahko Vás zamerajú nepriateľské radary)

WIND - pri NO WIND bude vždy bezvetrie, pri REALISTIC bude viať vietor podľa počasia

VISIBILITY - viditeľnosť pri CLEAR je vždy výborná, pri REALISTIC sú niekedy napr. búrky, hmila a pod.

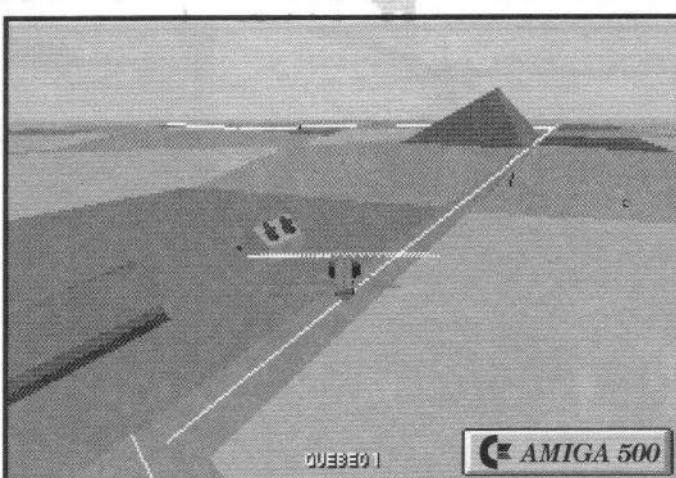
Posledné dve voľby odporúčam mať zapnuté ako REALISTIC (môžem

Vám povedať, že sa to dá celkom v pohode zvládnut a hra je potom oveľa zaujímavejšia). Zelený riadok v dolnej časti obrazovky Vám ukazuje navolenú obtiažnosť (čím je jeho väčšia časť rozsvietená, tým bude let ľahší). Ak ste so všetkým spokojní, kliknite na červený spínač s nápisom AUX POWER UNIT (je naľavo). Ten sa zodvihne a pod ním sa objaví výpínač. Kliknite naň a cca 3 sekundy nehýbte myšou ani joystickom. Po uplynutí tých 3 sekúnd sa hra spustí.

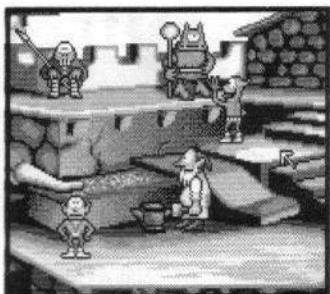
Pred Vami sa objaví prístrojová doska helikoptéry. Stručne si ju popíšeme. V hornej časti obrazovky (s pohľadom na okolitú krajinu) sú tri ukazovatele. Ukazovateľ vľavo ukazuje Vašu rýchlosť, ukazovateľ hore Vám ukazuje kurz pod ktorým letíte (je to vlastne kompas) a ukazovateľ vpravo Vám ukazuje vzdialenosť Vašej helikoptéry od povrchu zeme (je to vlastne výšomer, pozor, v kabíne na prístrojovej doske je ešte jeden podobný prístroj, ktorý ale ukazuje Vašu nadmorskú výšku; uvediem príklad: letíte nad rovinou a vtedy oba ukazovatele ukazujú tú istú hodnotu, keď ale letíte nad kopcom alebo nad inou vyvýšeninou, výšomer ukazuje kolko metrov nad kopcom letíte, ale prístroj v kabíne ukazuje stále tú istú hodnotu ako na rovine!). Teraz sa zameriame na dolnú časť obrazovky (samotnú prístrojovú dosku). Je tu ukazovateľ rýchlosťi, prístroj podobný výškemu (vid' vyššie), ukazovateľ aktuálneho kurzu a hned vedľa neho je ukazovateľ optimálneho kurzu k zvolenému cieľu (o tom, ako si zvoliť cieľ si poviete trochu neskôr). Taktiež je tu obrázok helikoptéry, na ktorom vidíte, kolko a akých zbraní máte k dispozícii.

Ernest Štibrány

Dokončenie v nasledujúcom čísle



AMIGA 500



**LEVEL 1**  
(dedina, studňa, obor)

Najprv ukradne Fingus (dalej F) fľašku od dedov, kým Winkle (dalej W) skúša ukradnúť salámu. Pri studni potom F zatiahne za fontánu a W naplní fľašku vodou. S touto fľaškou zaženie žabu. So skalou potom spustí F mechanizmus. Potom, čo sa F porozpráva s kúzelníkom, stiahne rebrík a kým ho drží, vylezie W na strechu. Potom skočí do komína a roztvoria sa dvere. V dome stupí W na chvost tygra a F vezme zápalky.

Teraz použije fľašku a zápalky s čajníkom a čaká, kým zovrie voda.

# GOBLINS

## 2

príde k nemu, zapálí oheň, naň položí vajce a vôňa zobudí obra. Dá mu údeninu, víno a ide do ďalšieho levelu.

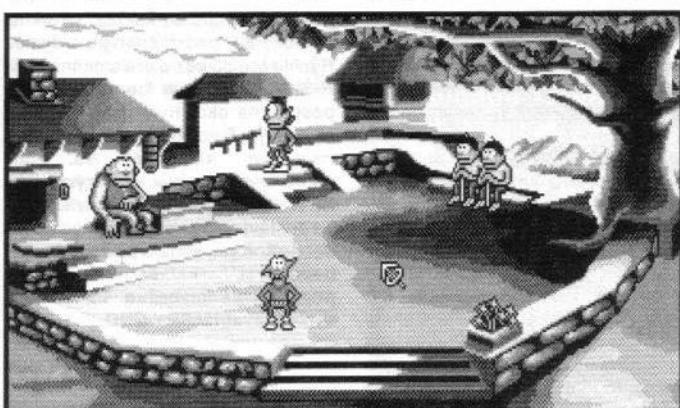
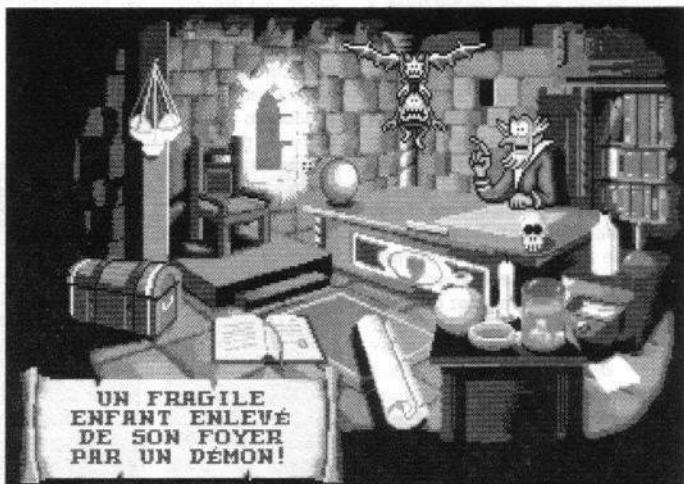
**LEVEL 2**  
(hroby, Kael, Vivalzart, hudobná miestnosť, Tom)

F zoberie z veže bombu a kým ju drží, W ju zapálí. Potom vezme W ďalšiu bombu a zapálí ju, kým ju F drží. Teraz vezme F opäť ďalšiu bombu a zapálí ju, kým ju W drží. Porozprávajú sa s čarodejníkom. U Kaela zobudí W s vodou nymfu. Potom, čo dal W vodu Kaelovi,

Vivalzartovi. Tým sa dostane hore a môže odštípcovať hadicu. Obidva napĺnia teraz kvapkovacím elixírom fľašky a vypijú ich. Potom sa premiestnia do miestnosti k hudobníkom. W uchopí metač svetla, nastrčí na palicu sieť a získa sieť na lovenie. Teraz F skočí na strunu a W hrabne do svetelnej trubice. Získa pumpu na bicykel. Potom skočia obidva na strunu. W upchá rúru so štipcom. Teraz ide F ku gitaristovi, W skočí do diery a chytí notu do siete. W naďúku s pumpou saxofonistu, kým

**LEVEL 3**  
(strážne mužstvo, kováč, studňa)

Pri strážnikoch zobudí W Rustika. Kým je papuľa otvorená, F schmatne Stalopikusovi žuvačku. Jeden z nich ju dá do zámku a vznikne odtlačok. W položí majonézu na zem pod masku. Teraz vyskočí F z plošiny na tubu. Kým je odpútaný strážiaci vojak, vezme si W kord. Kováčovi dá odtlačok a kord. W sa postaví na stolček a rozrúri Otto. Kým skúša Otto zasiahnuť Winkleho palicou, zavesí sa mu na ňu F. Potom F skočí na mechy, ide ku kováčovi, zoberie klúč a nákovu a ide ku škriatkovovi, ktorý má mäso. Kým dá W škriatkovovi majonézu, môže si ísf F s pomocou stolčeka po kus mäsa. U strážnikov dajú škriatkovovi mäso a dostanú zuby. Potom otvoria s klúcom skriňu a zoberú si obidva potápačskú výstroj. Pri studni ide W do tunela a odistí na drakov dvere. Potom zodvihne vysoko sekera. F musí teraz stlačiť gombík za sekero.



Potom sfúkne oheň pod čajníkom, aby sa nepopálil na klúč. Keď vychladne, vezme ho. Potom ho strčí do hodín a natiahne ich. Keď vyletí kukučka, hodia do nej kameň a získajú ďalší klúč. S tým sa im podarí otvoriť pivnicu s vinom. V dedine dajú pánové kvety, ktorý predtým polejú vodou. Pán zaspí. Teraz sa W postaví na katapult a F stlačí tlačidlo. Tým sa dostane na strechu a ukradne údeninu. Pri obrovi chytí WINKLE sliepku pod krk a F ju buchne salámu po hlave. Dostanú vajce. Potom strčí F salámu do diery, tým odpúta pozornosť psa, a W sa môže prešmyknúť popri ňom k obrovi. Keď

postaví sa na jeho konár a vyletí do koruny. F sa postaví na bralo pod konár a keď sa W zatrepe na konári, vyleti hore aj F. Nesmie zabudnúť uchytiať padajúci kvet. Ten strčí všeľe pod kameň a získa med. Teraz otvorí W kameň, načo F skočí na letiacu včelu. Dostane sa k nymfe. Tej dá med a dostane hríb. Tento dá Vivalzartovi. V dome vezme W červíka z pohára. F sa postavi na plošinu pod supom. W stlačí gombík a kým F visí na mäse, hádže W supovi červíka. Mäso dá pirani a dostane kost. W dá do stroja hríb a F ho uvedie do chodu. Potom sa postaví F na smetník a W dá kost

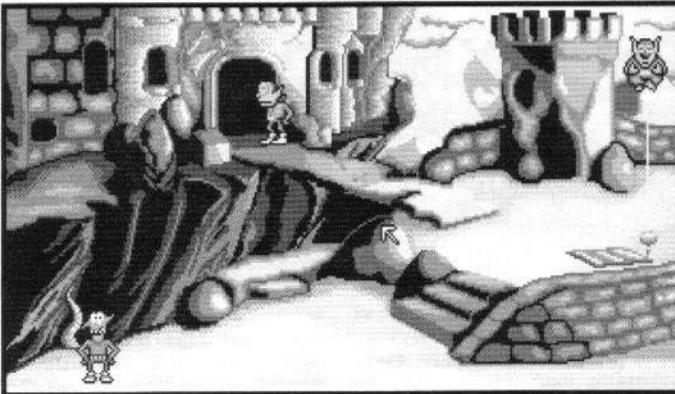
F ulovi komára do siete. Teraz naďúku s pumpou saxofonistu, kým W ulovi notu. W strčí komára do svetelnej trubice a F dostane poslednú notu. U Toma sa hodí lopata s kameňom dolu. W musí teraz do domu za chlapcom, ktorý uchmatol lopu. Kým vyjde, ide F do vrchného domu. W dá teraz lopu basketbalovému hráčovi. Kým lopu skacká na kôš, musí W skočiť do koša. Potom sa porozpráva so starostom a zistí, že treba zaklopiať na Tomov dom. W hodí melódii do najspodnejších dverí a už má pieskové hodiny. Hodiny rozbiejte nad priekopou, prekliznu sa cez dieru a už sú dnu v hrade.

F ide do tunela a kým sa papuľa pohybuje, ide W cez dvere. Teraz sa F rýchle postaví na stolček a zavíja lano pevne na Schwarzym. W naľaká Schwarzyho so zubami. Dá mu nákovu a W s F si nasadia potápačské okuliare a plávajú do ďalšieho dielu.

**LEVEL 4**  
(vrak, morská paná)

F použije maják a W chytí zo stožiara stvietiacu rybu. Teraz dá W rybu vpravo hore. Pri slepej morskej panne prekľzne F cez dieru vpravo





hore vedľa východu. Kým W hodí mušľu dohora, F ju chytí. Potom vylezie F so stolčekom na morského koňa. Príde k jaskynke, siahne do nej a keď sa zjaví rukavica, hodí W na ňu mušľu. Teraz vezme W spod mušle rukavicu a hviezdicu. F rukavicou oslepí monštrum a z flaše vyberie pergamen, ktorý ukáže Krakenovi. Ten mu za odmenu otvorí mrežu. Potom siahne W ešte raz do flaše a vyberie perlu. Vezme si naspať rukavicu. Získanú perlu dá morskej panne a ide znova do vraku. W zapáli maják, aby vylákal murénu z úkrytu a F sa zatiaľ postaví na mušľu a W vyskúša kormidlo. F sa dostane na prednú palubu. W šmari hviezdicu na truhlicu. Truhlica sa otvorí a F sa dotkne sochy a vezme si kord. Teraz ide W cez dvere a F hodi kord do lebky, čím získa perlu. Dá ju morskej panne a nezabudne zobrať sa sebou aj stolček. Ďalej plávajú cez otvorený východ.

#### LEVEL 5

(komora na zásoby, sála s trónom, zbrojnica)

V komore na zásoby sa musí F dotknúť mečuňa a už je soľ jeho. F zodvihne pokrievku a W dá do hrnca soľ. Ako vďaka dostane pilník. Teraz ide W k povrazu ponad kuchára. Kým sa F pridrží na druhom konci, W fahá povraz. F prepili reťaz od klietky a vezme si pripinačku. W presolí zemiaky. Kým Oumkapok zdvíha kuchára, položí W rýchle pripinačku na debru. F musí ešte vyliať nápoj na letiaci zemiak, Oumkapok sa udobrí a ďalej idú k trónu. F si zoberie čierne koreniny. Teraz pomôže W Fingusovi

so stolčekom vyjsť na plošinu k uchu. F stlačí gombík a W skočí cez dvere. F ide k jazyku a potiahne ho, kým je W v uchu. Získajú korunu. Potom potiahne W za jazyk, kým je F v uchu. F siahne s rukavicou do diery, kým je Glotziok odpútaný Winkelom, ktorý strčí svoju hlavu cez otvor. Zoberie švába a idú k rytierovi. F skočí na kameň pod oknom, príde k periu na prilbe a vezme z neho kus. Tento namočí do farby. Potom dajú švába pred dieru, namažá perím, posypú korením a polejú gentixírom. Prejdú k trónu, získajú švába rovnakým spôsobom ako prvý kráľ, dajú ho do diery a polejú gentixírom. Potom oslobozia šaša. Šaš je teraz voľný a môžu sa obidvaja zmenšiť v stroji.

#### LEVEL 6 (stôl)

Pri mape zoberie W špičku noža a F rukoväť. Toto dvakrát zopakujú a W vezme záložku. W vypäčí oko so zápkou a šašo doň kopne. F strčí záložku do sviečky ako knôt a podráží črepinu v slnečnom lúči. Získajú kus vosku, ktorý strčia do pečiatky a tým vznikne odtlačok. Ten strčia do zámky a vypadne zrno. Toto položia na dedinu na mape a po fazuľovej tyči sa skíznu dolu do ďalšieho levelu.

#### LEVEL 7 (Kael,krajina snov,vrch)

W sa vyplíhá cez dieru a získava fazuľu. Tú dá krtovi. Kým je krt fahá, vezme mu F čiapku. Teraz W zhodí so zápkou jablko zo stromu. Kým

poskakuje, chytí ho F s pomocou čiapky. W dá jablko do diery a tým sa dostane šaš do dolu. Teraz musia obidvaja Goblini zjesť hrív. V krajinе snov sa dotkne F kuželov a kym guľa skacká, W naňu skočí z hviezdy. W položí guľu na vrchnák a ostane tam stát. F skočí na dosku. Pôjdu opäť pre guľu, F sa postavi na dosku a W sa postaví na katapult. F skočí znova na dosku a už je W hore. Tam stlačí anténu, sadne si na bublinu a len čo pristane na doske, musí F skočiť na dosku. Teraz sa musí W dostať znova hore. F sa postaví na dosku pred bublinového muža. Potom skočí W na najvrchnejšiu dosku a dostane F nahor. F stlačí gombík a W anténu. Keď vznikne bublina so šašom, musí ju prepichnúť so zícherkou. Ocítu sa opäť pri fazuľovej tyči. Šaš sa postaví na katapult. F nechá zjaviť klúč pomocou tlačítka, a W katapultuje šaša ku klúču. Ten je ale unesený a idú ďalej k vrchu. F zodvihne guľu a W ju položí o poschodie vyššie. Toto ešte raz zopakujú a už je guľa na druhom poschodi. W sa postaví na hlavu leva a F hodí guľu dolu. W sa dostane hore a strčí do hlavy. Znovu dajú guľu na prvé poschodie. W sa postaví na hlavu leva a F hodí guľu dole. W sa tak dostane na obrovské rameno a výjde do diery. Strčí do hlavy. F skočí na !!! Keď kameň s F dopadne, W skočí naň. W vytvorí most a prebehne po ňom aj s F. Pilníkom F vypíli dieru v klietke, zoberie klúč a šaša, odomkne dvere a ide ďalej.

#### LEVEL 8 (Tazaar)

U Tazaara dajú šašovi vypíť čarovený nápoj a tým sa stratí v ríši mŕtvych. W zoberie ceruzku a namaľuje niečo po tabuli. Keď prieletí bumerang, W skočí na kreslo a vŕže ho. W poleje čarodejníka s džbánom a F vezme špáradiel na zuby pomocou bumerangu. W namaľuje 3-krát po sebe niečo na dosku na stene a získajú špongiu. Teraz otvorí W so špáradielom kostru a namočí špongiu do kaluže. W fukne do fajky a F podrží špongiu v dyme. Rýchle prejdú cez dieru a ocitnú sa v RIŠI MRTVÝCH: W ide na !!! a F sa postaví na oko. Kým chce krokodíl chytiť myš, F ho podrží a W sa postaví na hlavu, katapultuje sa, hodí bumerang do zubov a ide rýchle na !!! W položí špongiu na kameň. Šaš sa postaví na oko a katapultuje ho ku špongii. Kým voda vytieká, musí F namaľovať na kameň dvere, W ich musí rýchle otvoriť a už môžeme vychutnať HAPPY END.

-MAJO-

**GOBLINS 2**  
**COKTEL VISION 1992**

	AMIGA 500
*****	*****
	*****
	*****
	*****

AMIGA 500





\* Predstavte si, že ste šéfom jedného veľkého mesta a máte k dispozícii všetky výdobytky modernej spoločnosti. Musíte sa starať, aby mesto prosperovalo a rozvíjalo sa. To je stručná charakteristika strategickej hry "Sim City 2000", ktorá je po každej stránke vynikajúca a patrí k absolútym novinkám.

\* Vynikajúci programátor David Braben so svojimi spolupracovníkmi práve dokončil strategicko - vesmírnu hru "Frontier - Elite II", ktorá musí byť podľa najnovších kritík naozaj super. Hodnotia ju ako krok vpred vo vývoji hier v tejto dekáde. Hra sa odohráva v roku 3200, technika je na vysokej úrovni a vy ju môžete dokonale ovládnuť v boji proti vesmírnym nepriateľom. Musíte byť však veľmi vytrvalý, poznat vesmír a byť oparný, pretože na vás čaká nebezpečenstvo doslova na každom kroku. Frontier - Elite II sa distribuuje na: PC, Amiga a Atari ST.

\* Najrýchlejšimi formulami súčasnosti sú vraj formule z hry "F1" firmy Domark. Ovládanie je jednoduché, prostredie prepracované, havárii dosť a preto nevidím dôvod, prečo by ste pri tejto hre nemali stráviť pár dní. Momentálne už aj na Amige a Atari ST.

\* A máme tu niečo pre milovníkov leteckých strategických simulátorov. Je to "Tornado" od firmy Digital Integration. Vedie formáciu šiestich tornád priamo do nepriateľovo teritória. Vaše radary už zachytili nepriateľa a vzájomný stretnutie je nevyhnuteľné... Skvelé spracovaná hra na Amige, PC, PC CD Rom a Atari ST.

\* Firma Core Design začala už v novembri 1992 pracovať na adventúre "Universe", ktorá by mala uzrieť svetlo sveta vo februari 1994. V hre putujete vesmírom a stretávate sa s príserami z najhornejších snov, ktoré sú graficky tak prepracované, že je radosť sa na ne pozerať. Skvelé a veľmi realistické.

\* Veľmi zaujímavou hrou, ktorá sa má objaviť koncom leta je "Robinsons Requiem". Hra sa odohráva v blízkej budúcnosti a vás, pretože ste skvelý vojak, pošúň na jednom planéte, aby ste ju preskúmali a priniesli pár vzorkov. Netušite však, že na planéte sú okrem vás aj hrozné monštrá, prehistorické zveri, ktoré sa vás snažia zahubiti. Preto existuje jediné riešenie - útek. Aby sa vám to podarilo, musíte absolvovala daleké výpravy, množstvo bojov, prechody tajomnou džunglou a množstvo iných vecí. Hra sa odohráva v reálnom čase a vy potrebujete spať, jest a vobec postarať sa o seba. Je to taký sebasimulátor v krásnej prírodnej scenérii plnej nástrah.

\* "Dark Blade" je ďalšia

## News & Pripravuje sa

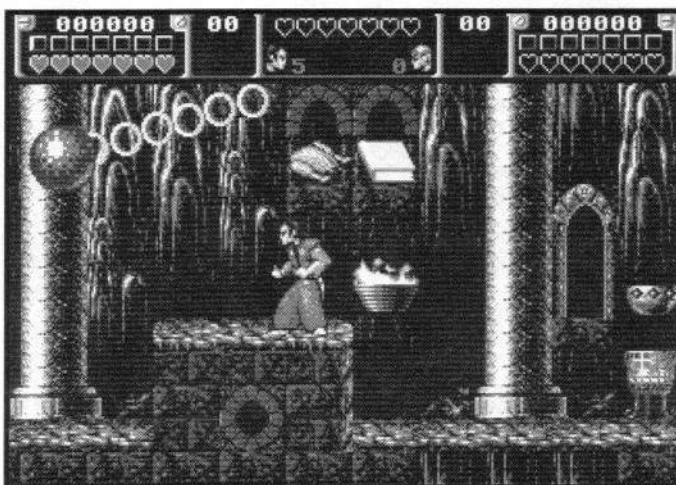
vynikajúca hra, ktorá by sa mala objavíť na softwarovom trhu. Na super - modernom motocykli sa vydávate do rôznych krajín, aby ste bojovali proti ekologickým katastrofám, kriminalite ale zároveň sa zúčastníte krvavých motocyklových pretekov, aby ste zarobili dosť peňazí na vlastné prežitie. Grafika na vysokej úrovni.

\* V júni 1994 by sa mala objavíť "Flight Of The Amazon Queen". Hra sa odohráva v súčasnosti, v reálnom čase. Vy ste Joe King, pilot, ktorý lieta na pravidelných linkách ponad amazonský prales. Jedného dňa vám počas letu vypadne z lietadla vás najlepší piatelia a vyskocíte až po pristátí. Kde a kedy vypadol, to netušite. Nebol náhodou unesený? Okamžite zorganizujete

\* Ak patríte k priaznivcom hier typu "Street Fighter", určite vás poteší hra "Mortal Kombat", v ktorej si vyberáte bojovníkov a bojujete s nimi v rôznych častiach sveta. Graficky dobré. Hra už je momentálne v predaji.

\* Niečo na spôsob Lotusu je hra "Lamborghini - American Challenge". Množstvo pretekov, v ktorých sa točí veľa peňazí, výborná grafika a hrateľnosť. To je v skratke o novej hre firmy Titus, ktorá už je v predaji.

\* Ak si chcete postaviť automobil formule 1, a zúčastniť sa s ním Grand Prix, tak si kúpte "Nigel Mansells World Championship". Grafika na úrovni, super zvuky, dramatické situácie, havárie - výborné.



výpravu a vydávate sa napriek amazonským pralesom plným nebezpečenstiev. Je to klasická adventúra v štýle Indiana Jones IV, ktorá vás prekvapí vynikajúcou grafikou.

\* Priaznivcov fotbalu určite poteší "Sensible World Of Soccer", na ktorom sa práve robia finálne úpravy a mal by výsledok koncom júna 1994. Oproti "Sensible Soccer" je graficky lepší a má viac možností.

\* Od Crya, tímu, ktorý spracoval také hry ako "Dune" a "KGB" sa môžeme tešiť na novú adventúru "Saurus", v ktorej sa dinosauri pohybujú v ľudskom svete a robia neplechu. Začne sa predávať koncom júna 1994.

\* Určite poznáte genialnu hru "Civilization" od Sid Meiera. Málokto však vie, že táto hra bola vyhlásená ako hra roku 1991 a získala víťazstvo hneď v štyroch kategóriách za najlepšiu stratégii, za najlepšiu zábavu, najoriginálnejšiu hru a najpredávanejšiu hru. To sa zatial nepodarilo nikomu. Gratulujem.

\* Horúcou novinkou, ktorá má zamiešať karty na súčasnom trhu je "Beneath A Steel Sky". Spracovala ju firma Virgin and Revolution Software. O čo vlastne ide? Tvoji priatelia a rodina boli brutálne zmasakrované. Všetky dôkazy svedčia proti tebe. Začalo sa vyšetrovanie a ty si podozrivý No.1. Uväzniť fa v modernej väznici, z ktorej niet úniku. Pri náhodnom

prevoze vrtuľníkom dochádza k havárii a tebe sa náhodou podarí uniknúť. V hlove máš jediný plán - nájsť vrahov a pomstíť sa im. Je to ale zložitejšie ako si si myslieš, pretože všetci sú proti tebe a nikto ti neverí. Podarí sa ti dokázať svoju nevinu? Po všetkých stránkach skvelé.

\* Novinkou firmy Core Design je adventúrka "Darkmere", ktorá je nesmierne prepracovaná a má naozaj brillantnú grafiku. V centre pribehu stojí vládcu Ebrynu, ktorého úlohou je zbaviť jeho krajiny od diabolických sil Darkmera. Všetko to začalo vtedy, keď jeho kráľovský otec zabil Enywasa, mocného draka, ktorý zabíjal bezbranných ľudí. Od tej doby padla na mesto kliatba, ktorej vyriešenie je zdihavé a veľmi nebezpečné. Hra, ktorá naháňa hrôzu, sa má objaviť koncom júna 1994.

\* Ak ste priaznivcom hry "Ishar" I. a II., tak vás poteší jeho pokračovanie "Ishar III.". Prepracovanéjšia grafika a adventúra na úrovni sa očakáva koncom apríla 1994.

\* Novinkou firmy Rainbow Arts je "Turrican III.", ktorý slubuje super action, a že vám stúpne adrenalín v krvi, o tom nemusíte mať pochyb.

\* Najlepšie predávaný letecký simulátor v Európe sa opäť vylepší. Hovorí o "Air Bus 320", na ktorého príprave spolupracovali aj letecká spoločnosť Lufthansa a Deutsche Aerospace Airbus. Ak si kúpite túto hru, budete prijemne prekvapení, pretože tam nájdete spúšťu informácií vo forme kníziek, máp a plagátov. Dokonca tam máte presné mapy svetových letísk, v ktorých máte do detailov prekreslené všetky informácie, ktoré pri letoch potrebujete. Je to program, ktorý keď zvládnete, tak si môžete rovnou sadnúť do naozajstného lietadla. Už nechcem byť pilotom.

\* Ak ste sa rozhodli, že sa pri súčasnej ekonomickej situácii stanete pirátom, tak by ste najprv mali prejsť hrou "1869". V tejto hre ste kapitánom pirátskej lode, plavíte sa po celom svete, nakupujete, predávate, prepádávate, hľadáte poklady, nadáváte kontakty a snažíte sa zaobstaráť si čo najviac peňazí. Pekne spracované.

\* Po dlhom očakávaní sa konečne objavil letecký simulátor "Dogfight", ktorý však prepadol na celej čiare. Kritici a odborné časopisy ho znosiли pod čiernu zem a ja si myslím, že oprávnené.

\* Určite poznáte adventúru "Robin Hood", ktorá ma veľmi zaujala. Teraz však prichádza tažká stratégia od firmy Millennium s názvom "The Adventures Of Robin Hood", ktorej spracovanie by určite zaujalo jedného môjho známeho,



ktorého radšej nebudem menovať. Je to niečo na spôsob "Power Monger", ale graficky lepšie spracované a lepšie hráteľné. Znázornenie krajiny je naozaj skvelé.

\* Medzi novinky firmy Ocean patrí aj hra "Burning Rubber". V hre cestujete autom po celom svete, v daždi, v snehu a zúčasňujete sa pretekov, ktoré sú v krásnej scenérii ako balzam na dušu.

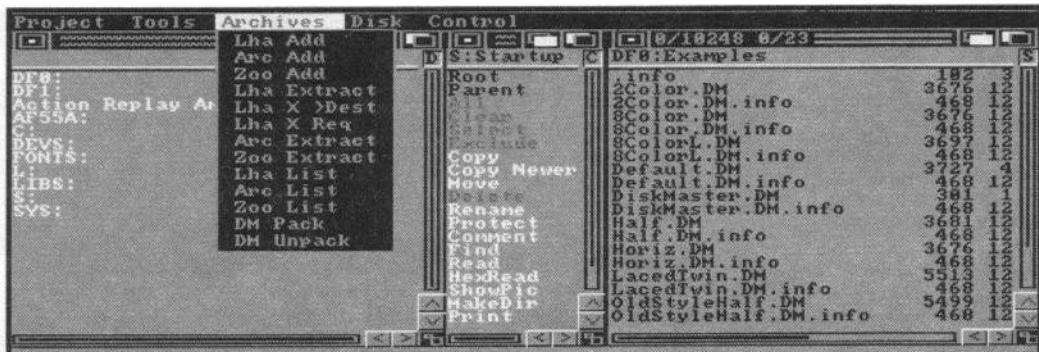
\* Veľmi zaujímavou adventúrou je "Blade Of Destiny" od firmy U.S. Gold. Ak máte radi ďaleký orient so všetkými jeho tajomstvami, tak si kúpte túto hru, o ktorej výrobca tvrdí, že poskytuje 400 hodín čistej zábavy, čo musí byť pri jej grafickom spracovaní naozajstný zážitok.

\* Možno niektorí z vás si ešte pamäťajú na strategickú hru "Caesar", ktorá bola na veľmi solidnej úrovni a ktorú som si aj rád zahral. V súčasnosti sa objavilo pokračovanie pod názvom "Caesar Deluxe" od firmy Impressions. Na prvý pohľad vyzerá celkom obstonie. Ale len na prvý pohľad. V skutočnosti je to nesmierne "", ktoré hráteľnosť klesá na bod mrazu. V jednej časti je to dokonca až na -30 stupňov celzia. Najlepšie to vystihol jeden aglický kritik: Čím sa viac snažíte, tým sa dostenete do väčších problémov.

\* Novou vecou sa prezentovala firma On Line Entertainment. Je to stratégia "Napoleonic" a ako už názov napovedá, ide o napoleónske vojny, ktoré sú strategicky na úrovni, avšak mal by som výhrady ku grafickému spracovaniu.

\* No konečne som našiel hru, ktorá mi sedí. Je to novinka od firmy Almathera System "Castles II - Siege And Conquest". Jedná sa o stratégiiu v 14. storočí. Je to boj medzi rodmi o nadvládu v krajine a Európe. Skvelé po všetkých stránkach, niekedy až príliš rozsiahle.

\* Ak som o predošej hre tvrdil, že mi sadla, tak pri nasledujúcej som bol vo vyržení. Je to "The Patriarch" od Dynafield Systems. Hra



sa odohráva tak isto v 14. storočí a vy sa staráte o svoju krajinu, podnikáte obchodné cesty, námorné plavby, menujete a vyberáte si svoju vládu. Hra nie je spracovaná v štýle "Civilization", ale skôr ako "History Line 1914-18". Ovládanie je jednoduché a prehľadné, grafika excellentná, akurát jedinou chybou je slabšie zvukové spracovanie.

\* Doteraz to boli všetko len hry, ale okrem hier vzniká aj plno iných veľmi zaujímavých programov. Momentálne hovorím o grafických a animačných programoch. Jedným z tých, ktorý ma veľmi zaujal je novinka "Animator 4" od firmy Natural Graphics. Pracovať s týmto programom je naozaj zážitok. Predstavte si takú malebnú primorskú zátoku, v ktorej akurát zapadá slnko. Zrazu sa objaví krásna plachetnice a prejde po horizonte. Slnko stale pomaly zapadá a vy sa len kocháte. Áno, toto všetko dokáže tento program, ktorého možnosti sú ale oveľa väčšie. Pri porovnaní s "Vista Pro 3" mal jasne naviac.

\* Keď som videl hru "RAC Rally" od firmy Europress Software, tak som myšiel, že snívam. Je to vlastne rally v lesoch, ale tak realistická, že som si pri prvom pohľade myšiel, že to ide z videa. No skutočne je to niečo geniálne. Momentálne už v predaji.

\* Novinka od firmy Psygnosis sa volá "Hired Guns" a poteší hlavné milovníkov strieľiek typu "Wolf" alebo "Terminator Rampage". Počas

hry môžete mať až 14 typov zbraní, s ktorými sa ľahko narába, hráteľnosť výborná a hlavné zvuky sú absolutne vierohodné.

\* "Batman Returns". To je názov novej adventúry od firmy Konami. Ak by ste ju chceli hrať, tak si rýchlo pozrite jej filmovú verziu. Hra je založená na chytaní kriminálnych živlov, ktoré sú s pohybujú po meste. Niekedy nudné, ale s grafikou sa trafili do čierneho.

\* Veľmi zaujímavá je strategická hra "Transartica", v ktorej budujete železničnú trať naprieč Antarktidou. Patrí medzi novinky, ale rýchlo si našla svoje miesto v mori hier. Úžasné.

\* Minule som sa stretol s rebríčkom najlepších hier, aké kedy boli urobené. Sú usporiadane v niekoľkých kategóriách:

1. Adventúry - 1. The Secret Of Monkey Island 2 /Lucasfilm/
2. Indy Jones - Fate Of Atlantis / Lucasfilm/
3. Legend Of Kyrandia /Virgin/
- Športové simulácie - 1. Sensible Soccer V1.1 /Renegade/
2. Goal /Virgin/
3. Speedball 2 /Renegade/
- Letecké simulátory - 1. Reach For The Skies /Virgin/
2. Flight Of The Intruder /Microsoft/
3. Gunship 2000 /Microprose/
- Preteky - 1. Lotus Esprit Turbo Chall /Gremlin/
2. Formula One Grand Prix / MicroProse/
3. Supercars 2 /Gremlin/

Stratégie - 1. Power Monger / Electronic Arts/

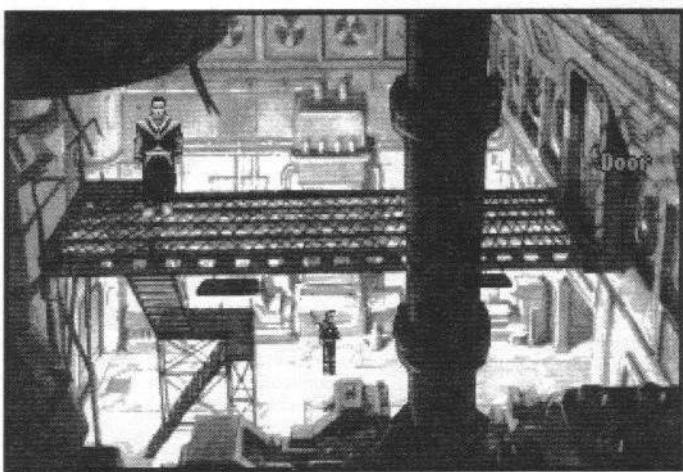
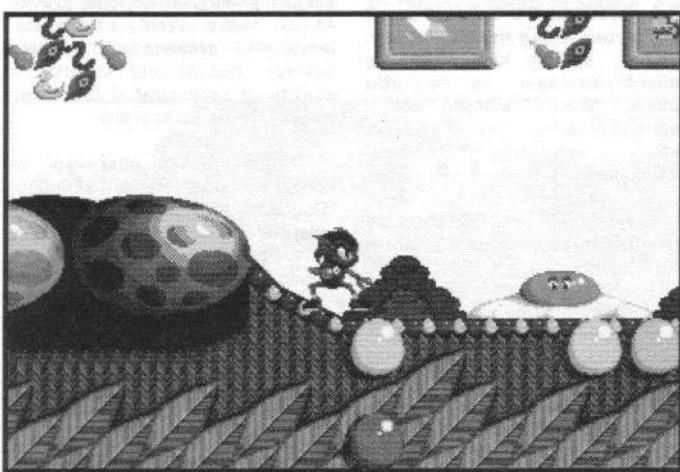
2. Utopia /Gremlin/

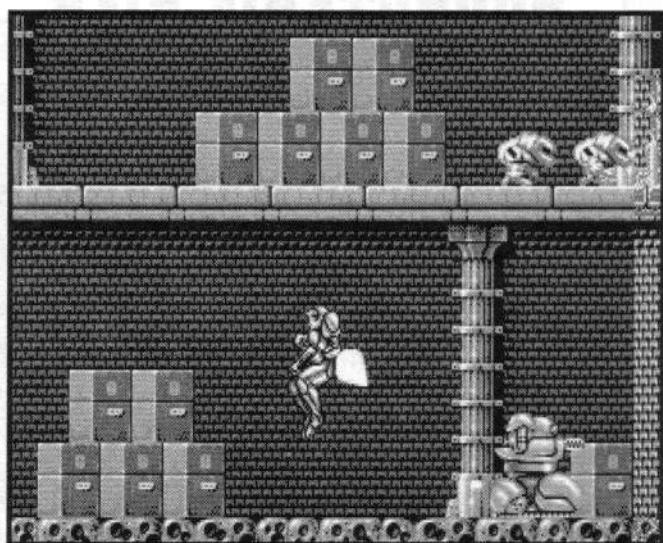
3. Perfect General /Impressions/

\* Majiteľov Amiga určite poteší nový "Disk Master 2", ktorý by sa mal objaviť na trhu už v týchto dňoch. Je to vynikajúco spracovaná disk utilita, ktorá vám umožňuje pohybovať a kopírovať "fajle" s veľkou ľahkosťou, dokonca bez toho, aby ste použili CLI alebo Workbench. Možete automaticky prezrieť obrázky, listový archív alebo počúvať rôzne zvuky, stačí len namieriť myšku na meno, ktoré je zobrazené na monitore a všetko funguje. Jednoduché nie? Napriek tomu, že je to absolútna novinka, už teraz si získala mnoho priaznivcov a mnogí ju považujú za vôbec najlepšiu disk utilitu.

\* Jednou z posledných vecí od firmy Gremlin je "Zool 2". Tak isto ako v "Zool 1", ktorý bol mimochodom výborný, musíte usporiadať všetky usporiadateľné hračky na svoje miesto a násť východ z každého levelu. Toto všetko sa odohráva v zložitých leveloch, takže myslím, že máte o zábave postarané. Momentálne už v predaji.

-DC-



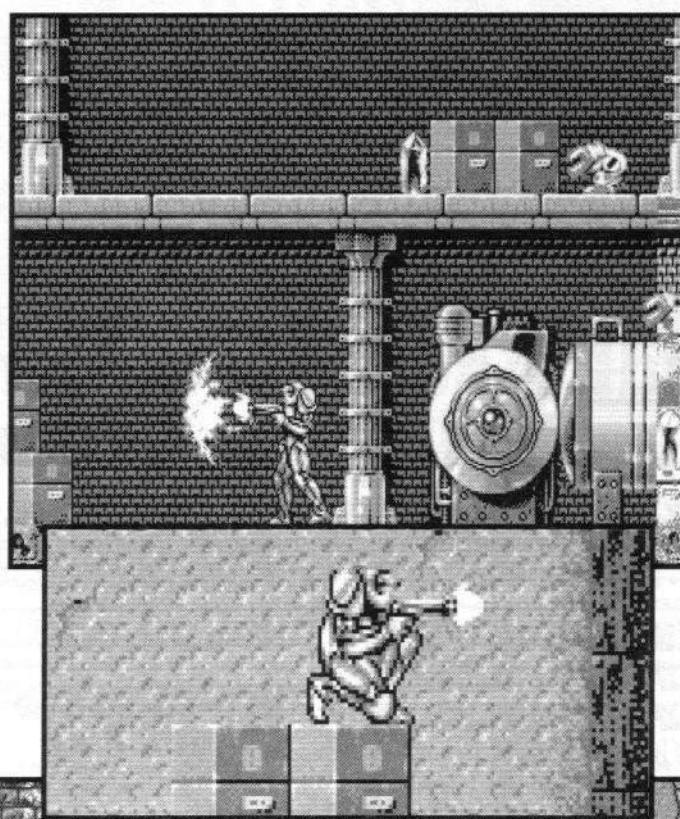


2037. Neo York. Mesto spustošené vládou teroru a zmetkov. Len E.F.I.S.T. - En Forcement Iron Suit Troopers dokáže znova obnoviť slobodu. Bez teba niet nádeje na budúcnosť Neo Yorku...

Máte práve veľkú chuť si zastrelať? Pozabijat stovky odporných protivníkov? V tejto akčnej hre máte šancu. Nekonečný počet nábojov do superzbrane, z ktorej po získaní bonusov lietajú stále väčšie a väčšie strely. Taktiež takmer nekonečné hordy mutantov, ktorí sem tam pripomínajú votrelcov a ktorí urputne hájia svoje pozicie. A rovnako zdaniu nekonečné chodby labiryntu, ktorým sa treba prestrelať na koniec.

To sú hlavné črty tejto typickej akčnej hry. Dvojrozmerná tradičná grafika, trochu odláknutá, pretože u nových hier sme už zvyknutí na lepšiu kvalitu. Vďaka originálnym grafikovým nápadom miestami len ľahko rozlišiteľný hlavný hrdina od pozadia a povalujúcich sa predmetov.

Metal Law neprináša vo svete strielačiek nič nové, ide iba o poctivo odvedenú rutinu. Žiadne prekvapivé zbrane, ako to bolo nedávno napr. u Turicana, len neustále sa zosilňujúce

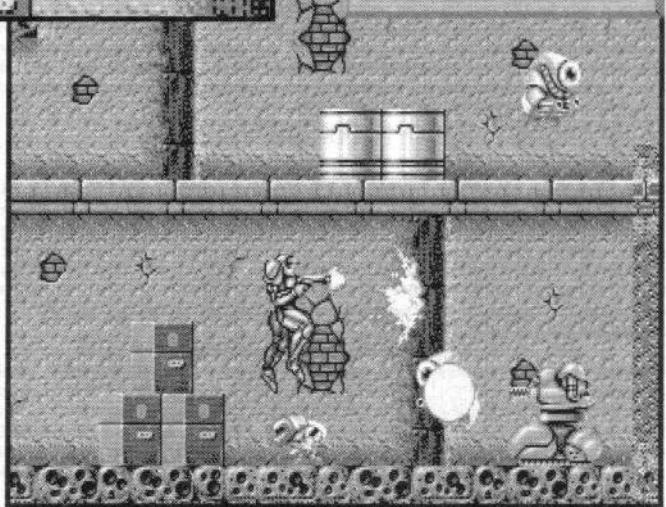


strely, ktoré možno pri veľkom výkone považovať za plamene. Dlhou cestou chodbami umiestnenými vlastne iba v rovine jednej obrazovky sú rozmiestnené obrovské drahokamy, za ktoré môžeme okrem bodov získať lepšie strelivo. Monotónne a dookola stále len to isté. Prechodom z levelu do levelu sa mení iba pozadie a mutanti, ktorí niekedy pôsobia smiešne, akoby sa autorom ešte pred koncom hry postupne miňala fantázia.

Jednoducho akcia bez prekvapivých zvratov a doplnkov. Množstvo nábojov a mŕtvol, a nič viac...

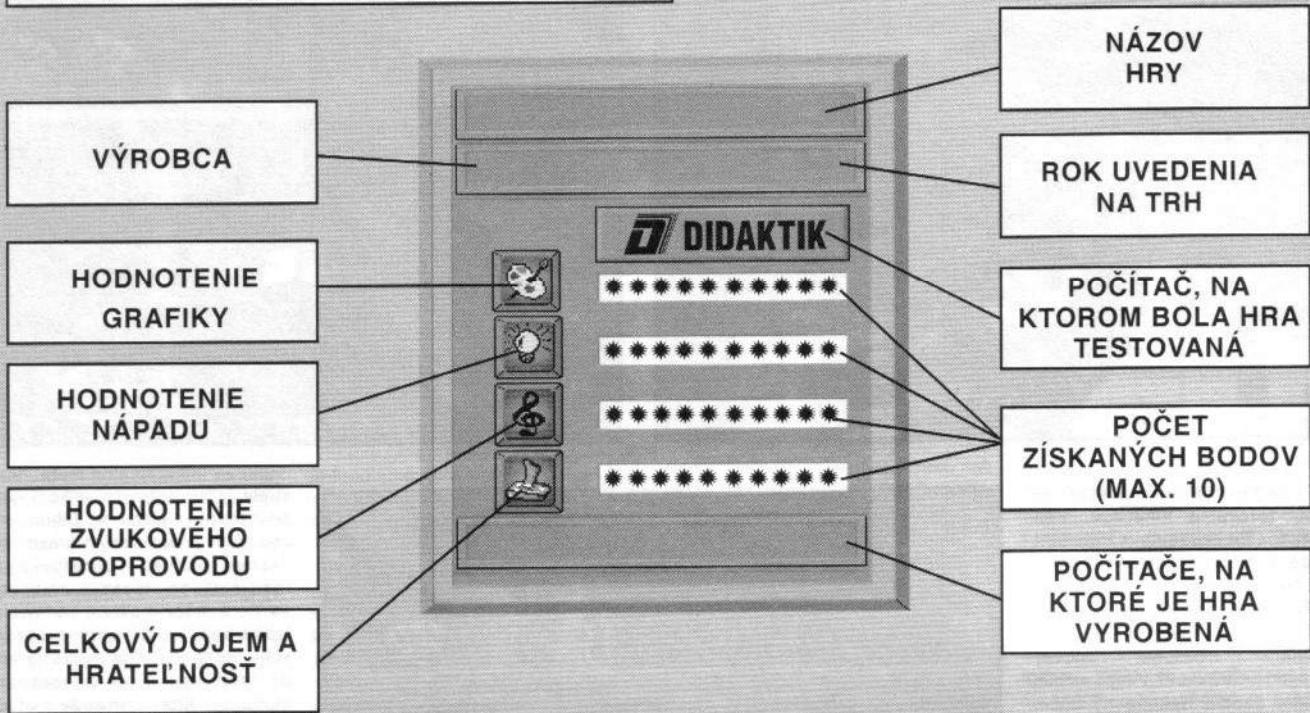
-JP-

Metal Law	
NEW BITS ... 1992	
C AMIGA 500	
• • •	
•	
• • • •	
• • • • •	
AMIGA 500	





## HODNOTENIE HIER VO FIFE



## Nová nabídka software firmy L.S.O. (Luxus Software Ostrava)

L.S.O. v současné době kromě nabídky již známých "NÁVODŮ KE HRÁM" v kazetové a disketové verzi soustředuje svou pozornost na software pro hudební moduly MELODIK, BEST (Nikol Elektronik) a další. Ve spolupráci s mnoha nejlepšími českými a polskými autory nabízí nyní 3 kazety "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-3" a dále na disketách formátu 5.25" i 3.5" soubory "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-5", jejichž obsah se však z důvodu menší kapacity disket 5.25" liší od kazetové verze - viz další popis. V přípravách je však kromě dalších hudebně grafických dem i vydání mnoha originálních programů, mimo jiné hudebního programu nové generace pro tvorbu hudby na AY-3-8912, nazvaného "SAMPLE TRACKER", souboru stejně rozhraníčných programů pro tvorbu u nás oblíbených graficko-textových her a nakonec i několika velmi atraktivních a originálních her od špičkových autorů. Podrobnosti budou uveřejněny ve vhodnou dobu v dalších číslech časopisu FIF!

### "NÁVODY KE HRÁM" (Kazeta C-90, Disketa 5.25" a 3.5")

Pro začínající i ty starší hráče her je určena kazeta "NÁVODY KE HRÁM", která obsahuje popisy a rady ke 183 různým hrám nejznámějších zahraničních softwarových firem z let 1987 až 1991. Najdete zde jak popisy stručné, tak většinou delší, až mnohastránkové popisy a řešení her, které třeba zrovna potřebujete. Noví majitelé počítačů zde získají cenné informace o desítkách her, které ještě vůbec neznají. Vydáno na jedné kazetě C-90, nebo dvou disketách. Disketová verze obsahuje přehlednou databanku návů dů a umožňuje pohodlné a okamžité nahrání kteréhokoliv popisu hry.

Dopravná cena 120 Kč (K), 140 Kč (dvě D).

### "AY MUSIC - 4" (Disketa 5.25" a 3.5")

Hlavním obsahem diskety jsou dva slavná a špičková megademy polské skupiny E.S.I. - THE LYRA II a SHOCK MEGADEMO. Obě tato mnohadlná dema (9 a 8 dílů) svou celkovou délku 151 a 127 kilobajtů jsou jako stvořena pro diskovou verzi. Než si poslechnete všechny skladby pro AY, přečtěte rozsáhlé a zajímavé doprovodné texty, a hlavně než si prohlédnete množství grafických a programátorských efektů, uplyne dlouhá doba. Disketu doplňují další dvě dema - jednoho z dalších polských autorů a NO NAME 2 demo od špičkového autora grafiky - DSA Graphics - Dušana Balary z Prešova.

Dopravná cena 95 Kč.

### "AY MUSIC - 5" (Disketa 5.25" a 3.5")

Hlavním obsahem této diskety je nesmírně rozsáhlé LSD MEGADEMO polské programátorské skupiny PENTAGRAM. Toto 11-ti dílné megademum o celkové délce 254 kilobajtů vznikalo téměř 2 roky a je ukázkou špičkové tvorby, grafických efektů, výborné hudby AGENTA-X a je i posledním dílem této skupiny. Disketu doplňují 2 dema autorů z Ostravy - STM DEMO od S-TRONU a hlavně velmi originální ZIP SHOW od S-TRONU a SARASOFTU, které obsahují kromě hudby i 18 perfektních velkých kreseb postavičky ZIPA z kresleného ser iálu Rychlá Rota.

Dopravná cena 95 Kč.

### SLEVY PRO DEALERY

Při koupě software je dealerům poskytnuta sleva v závislosti na množství objednaných kusů z každého druhu software (ne celkového množství), nebo v závislosti na celkové ceně objednávky v doporučených cenách.

- při odběru 1 - 19 kusů, nebo při celkové ceně objednávky do 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 20 procent z doporučené ceny.
- při odběru 20 a více kusů, nebo při celkové ceně objednávky nad 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 25 procent z doporučené ceny.
- při odběru software za celkovou cenu 10000 Kč a více, je poskytnuta sleva ve výši 30 procent z doporučené ceny.

Další informace, eventuálně smlouvu o prodeji získáte na adresě:  
L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava

### ZÁJEMCI POZOR!

Výše uvedené doporučené ceny jsou závazné pouze pro nové dealery, kteří nejsou platíci a uzavřeli s L.S.O. smlouvu po 3/1993. Z tohoto důvodu se mohou prodejní ceny v některých prodejnách lišit od zde uvedených. Již nyní si tedy můžete všechny, nebo některé z výše uvedených programů zakoupit při návštěvě těchto prodejen:

"ALFA"

28 října 243, 709 00 Ostrava - Mariánské Hory (tel: 069/550 38)

"BONO" s.r.o.

OD DARGOV, Štúrova 1, 040 01 KOŠICE (tel: 095/268 98)

"DATAPUTER"

Dukelská 100, 624 00 BRNO (tel: 05/571 187)

"DIDAKTIK MARKET"

Gorkého 4, 909 01 SKALICA (tel: 0801/945 531)

"MICROCOMPUTER CENTER"

Hviezdoslavova 2165, 960 01 ZVOLEN

"OMEGA"

Radniční 27, 753 01 HRANICE

"PRECISOFT" v.o.s.

Ulrichovo nám. 810, 500 02 HRADEC KRÁLOVÉ (tel: 049/256 85)

"TANDEM"

Samuela Nováka 2, 026 01 DOLNÝ KUBÍN



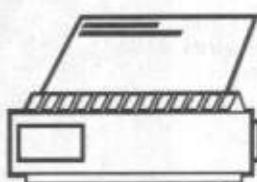
**Luxus Software Ostrava - L.S.O. vám nabízí**

# SAMPLE TRACKER v 2.0

Hudební program nové generace, umožňující práci se samplovanými (digitalizovanými) hudebními nástroji na Spectru 128, nebo Spectru 48 a řadě Didaktik s hudebními moduly MELODIK, BEST aj. Nyní můžete ve svých skladbách využívat nejen věrně znějící nástroje, jako malé a velké bubny, nejrozmanitější baskytary, činely, syntezátory, akordy několika tónů, zvuky kytary či harfy, výkřiky, řeč, prostě cokoliv! SAMPLE TRACKER vyniká snadnou obsluhou a jeho 34 funkcí umožňuje skládat hudbu do 3 zvukových kanálů o délce až 64 klasických pozicí, v nichž lze použít 16 patternů o 64 řádcích. Můžete přesouvat bloky dat mezi kanály i patterny, vypínat libovolné kanály, ukončovat znění tónu a používat až 16 přehrávacích rychlostí. Ve skladbách lze používat až 16 samplovaných nástrojů současně a jako zvukový výstup lze použít modul s AY-3-8912, D/A převodník nebo dokonce pouze vnitřní reproduktor počítače!

Cena kompletu (SAMPLE TRACKER, SONG COMPILER, 63 základních nástrojů, zkušební přehrávač samplů, 3 ukázkové skladby a podrobný manuál) je 230 Kč/250 SK za kazetovou verzi, nebo 250 Kč/270 SK za diskovou. Závazné objednávky od českých i slovenských zájemců přijímá zatím pouze L.S.O. nebo redakce FIFO. Objednávky zasílejte na adresu:

L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 658, 708 00 Ostrava,  
nebo redakce FIFO, P.O.BOX 170, 960 01 Zvolen



Tiskárna pro váš počítač:

**EPSON LX-400  
za 8.200,-.**

Za tuto cenu obdržíte tiskárnu, kabel na propojení mezi počítačem Didaktik/Spectrum, anglický a český manuál, tiskové rutiny a textový editor DESKTOP. S touto sestavou můžete ihned začít pracovat! Odpadá vám pracné shánění obslužných programů, výroba kabelu atd. Žádejte objednací list a informace o další naši nabídce hardware a software na adresu:

**PROXIMA, box 24, 400 21  
Ústí nad Labem**

## PONÚKAME

HY - ADVENTURE  
HY - ACTION  
PROGRAMY  
SHAREWARE  
PRE  
PC/AT/386/486

**PCT SOFTWARE**  
J. FRANCISCIHO 2213  
022 01 ČADCA

OPRAVUJEME: SP210T, BT 100, SINCLAIR,  
DIDAKTIK GAMA, MONITORY, RÁDIÁ,  
MAGNETOFÓNY, GRAMOFÓNY ATD.  
**ELEKTRONIK SERVIS**  
JÉGÉHO 19, 821 08, BRATISLAVA  
č. t. 07/219 336 aj poštou



Po rozdelení Československa vznikol problém ako si môže slovenský zákazník objednať software u českej f.y. a naopak. A práve preto je tu:

# G & H

**NOVOMESTSKÉHO 7  
911 01 TRENČÍN**

**PONÚKAME: software čs.  
firiem, hudobné vlastné  
software, demá AY, software  
pre SAMA**  
**s v e t e l n é p e r á**  
**napište si o katalóg G&H**  
**!PRIAME OBJED. Z CR i SR**

## Cenník inzercie

**Textové inzeráty:**  
(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

### Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)  
podniky a iné právnicke osoby... 20 korún/cm<sup>2</sup>  
jedna A4..... 10 000 korún  
dve A4..... 16 000 korún

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korún

bežná strana (vnútro časopisu farebne)  
jedna A4..... 14 000 korún  
dve A4..... 22 000 korún

Inzerciu prijíname vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcii, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty platí ihned pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplatení poštovou poukážkou.

Na plošné inzeráty vám pošleme faktúru, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a platte na adresu:

FIFO  
P.O. BOX 170  
960 01 Zvolen



autorizovaný distribútor  
firiem



Commodore

**Quick Shot**



A-B-Comp Slovakia  
spol. s r.o.  
R. Jasika 157/6  
95801 Partizánske  
Telefón: 08154/5443  
Fax: 08154/5442

C64, Amiga 500, Amiga 600, Amiga 1200, CDTV

15 druhov joystickov od firmy QUICKSHOT

najlacnejší mikrospináčový už od 250,- Sk

Veľmi bohatý výber doplnkov i software

Zľavy pre predajcov a dealerov

Faxujte!

Volajte!!

Píšte!!!



A-B-Comp a.s.

Veverková 28, 170 00 - Praha 7

Tel.: 02/37 77 01-2, 37 77 80-1, 38 14 57, Fax: 02/38 24 90

## Impressum

**FIFO**  
**Microcomputer magazín**

**Redakčná rada:**  
RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert, Petr Lukáč

Nevyžiadane príspevky nevraciame.  
Za správnosť a originálnosť príspevku  
ručí autor.

Návštevy prijíname na adresu:  
FIFO redakcia, Hviezdoslavova 2165,  
Zvolen  
telefón 0855/256 93  
Vydávanie povolené MK RC SK OMT-23.  
Podávanie novinových zásielok  
povolené SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90P  
zo dňa 16. 3. 1990.

Akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie  
a publikovanie článkov uverejnených  
vo Fife je bez súhlasu redakcie trestné.

# Vel'koobchod s výpočtovou technikou

Smart Computer  
Systems



Autorizovaný distribútor  
Mitsumi, Samtron, ITT, Conner

ul. 9. mája 10/110, 960 01 Zvolen

Novinárska 2, 831 03 Bratislava

Tel./Fax: 07 - 250 794

Počítače SMART®

Základné dosky a pamäte

Grafické karty Trident, Tseng, S3

Floppy disky a klávesnice Mitsumi

Pevné disky Conner a Western Digital

Procesory Intel a AMD

Koprocesory ITT

Monitory Samtron a Goldstar



*Nízke ceny - vysoká kvalita!  
Výhodné podmienky pre dealerov.*



*Nízke ceny - vysoká kvalita!*

*Posilme vám  
kompletný cenník*



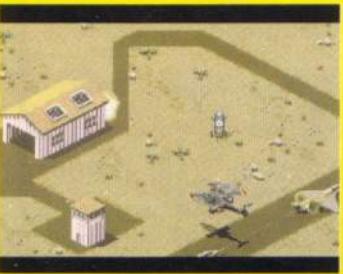
Aj tentokrát sme vylosovali výhercov, ktorí obdržia joysticky. Čítajte pozorne možno ste medzi ním.  
**HOT 10 AMIGA:** Igor Váňa z Trenčína, Peter Dubový z Nitry a Norbert Daniš z Prostějova.  
**HOT 10 DIDAKTIK:** Milan Nový z Detvy, Július Sarvaš z Trnavy a Marián Lichner z Popradu.  
**BAD 10 DIDAKTIK:** Petra Blahovská z Chomutova, Libor Ábel z Prahy a Vladimír Sekaný z Topoľčian  
Vážení priatelia všimli sme si, že tipy, ktoré nám posielate mälokedy obsahujú nové programy (iné ako už boli uvrejnené). Sú to vaše rebríčky a preto tipujte hry, ktoré sú najlepšie podľa vás a nie také, ktoré už boli mnohokrát a pritom nie ste presvedčený že práve to je správne!



## HOT 10

Commodore

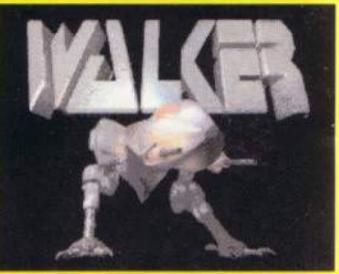
1. **DUNE 2**  
(VIRGIN)
2. **SYNDICATE**  
(ELECTRONIC ARTS)
3. **INDY 4**  
(LUCASARTS)
4. **MONKEY ISLAND 2**  
(LUCASARTS)
5. **SENSIBLE SOCCER**  
(RENEGADE)
6. **FORMULA ONE**  
(MICROPROSE)
7. **CHAOS ENGINE**  
(RENEGADE)
8. **CIVILIZATION**  
(MICROPROSE)
9. **PINBALL DREAMS**  
(21. CENTURY)
10. **DESERT STRIKE**  
(ELECTRONIC ARTS)



## HOT 10

DIDAKTIK

1. **R-TYPE**  
(ELECTRIC DREAMS)
2. **LEMMINGS**  
(PSYGNOSIS)
3. **ROBOCOP**  
(OCEAN)
4. **MYTH**  
(SYSTEM 3)
5. **TURTLES 2**  
(KONAMI)
6. **SIM CITY**  
(INFOGRAMES)
7. **F 19**  
(MICROPROSE)
8. **DIZZY VII**  
(CODE MASTERS)
9. **TURTLES**  
(KONAMI)
10. **DIZZY IV**  
(CODE MASTERS)



## BAD 10

DIDAKTIK

1. **QANG**  
(SCORPIONS)
2. **LIBERATOR**  
(J.A.REMIC)
3. **PODRÁZ 3**  
(FUXOFT)
4. **HOT ROD**  
(SEGA)
5. **POKLAD 2**  
(FUXOFT)
6. **STREET GANG**  
(PLAYERS)
7. **CHASE HQ**  
(OCEAN)
8. **CHROBÁK TRUHLÍK**  
(ULTRASOFT)
9. **FIREMAN JAM**  
(ALTERNATIVE)
10. **DANGER RACER**  
(CULT)

